CHALLENGE!!

Personal Computer Adventure Game

チャレンジ!! パソコン アドベンチャー・ゲーム

パーソナルコンピュータで楽しめるアドベンチャー・ゲーム，ロールプレイング・ゲームの名作29本のプレイ方法，攻略テクニックを，豊富な写真と絶妙な語り口の解説で紹介。

●黄金の墓 RIDE GO OUT ANSWER RING HELP
●続・黄金の墓 ROW ASCEND RISE ASK HIRE
●ドリームランド RUB HIT ATTACK ATTACH HOLD
●英雄伝説サーガ BEND RUN SAY INSERT INPUT
●はーりぃ ふぉっくす INVENTORY SEARCH BLOW BREAK SEEK
●アステカ SELL BUILD KICK JUMP BURN
●機動戦士ガンダム1 KILL SHARPEN KISS SEND CALL
●機動戦士ガンダム2 BUY SHOW CAST KNOCK SHOOT
●トランシルバニア LAND LEAVE SHUT CHANGE CATCH
●リングクエスト SIT SING LIE CLIMB LIFT
●タイムトンネル LIGHT SPEAK SLEEP CRACK CLOSE
●サザンクロス LOCK CRY STAB LISTEN CRUSH
●サラダの国のトマト姫 GET OFF GIVE DONE
●惑星メフィウス WEAR WALK RETURN WRITE MOVE TAKE
●WILL REST GO
●ミコとアケミのジャングルアドベンチャー
●軽井沢誘拐案内 FOLLOW REPAIR RAPE WATCH
●エルドラド伝奇 FORWARD REMOVE GET READ WAVE
●惑星メフィウス（VHD版） FLY WET
●暗黒星雲 STICK STAND MAKE LOOK CUT
●テラ4001 DAGGER STRIKE MIX STRIPE DANCE
●ブラックオニキス SWIM OFF DIG DIVE NEAR
●ハイドライド TAKE OFF DONE ON TALK OPEN
●ハイドライドII TELEPHONE DRINK TEACH DROP PAY
●デゼニランド PLAY THROW EAT ENTER PLUG
●新竹取物語 POLISH TOUCH TIE ESCAPE POUR
●ポートピア連続殺人事件 EXCHANGE UNLOCK EXAMINE PRAY TURN
●ザース FIGHT PRESENT PULL EXIT UP
●ウイングマン USE PUT WAIT PUSH FIND



山下 章 著

CHALLENGE"PERSONAL CO

第1章 実践アドベンチャー・ゲーム講座

第2章 チャレンジ! 秀作アドベンチャー・ゲーム

UTER" ADVENTURE GAME目次



イラスト…石栗宏章

ＡＶＧの世界へようこそ

この本をお読みいただき，誠にありがとうございます。

私としては，みなさんにアドベンチャー・ゲームをほんとうに楽しんでもらえるように，いっしょうけんめい書いたつもりです。上級者の人には第２章を，初心者の人には第６章をという工夫もしてみました。さらに第６章では，みなさんにアドベンチャー・ゲームに対してより深い興味を持ってもらうために，メーカーから未公開資料を多数提供していただき掲載してみました。みなさんの感想をぜひお聞かせください。

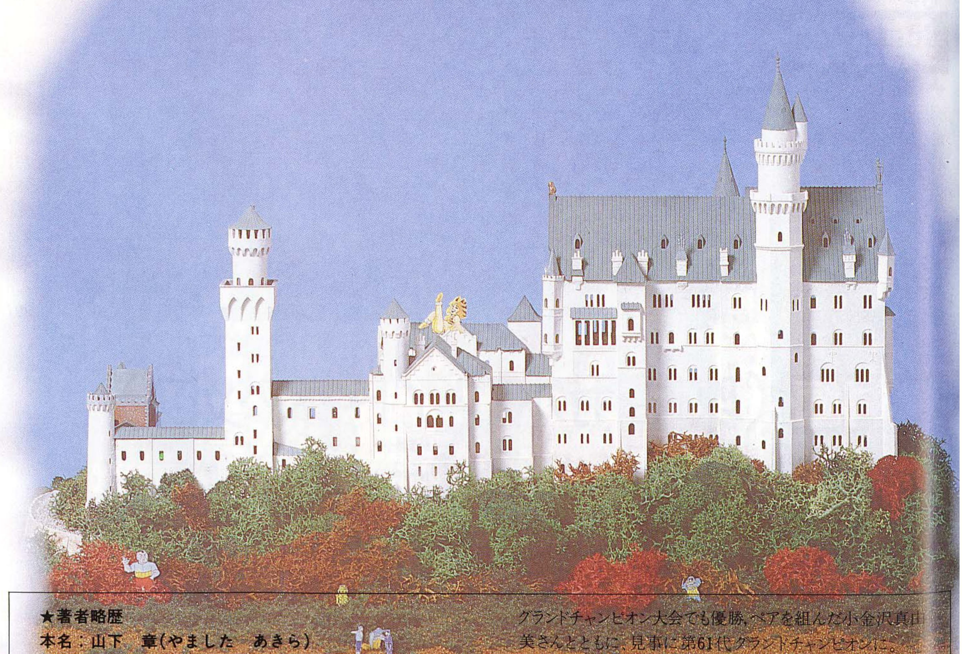
なお，この本を読んでもまだわからないという人は，月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」の「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーあてに，どしどしおハガキをお送りください。

あて先は〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

最後に，この本の編集にご協力いただいた各メーカーのかたがたに，深くお礼を言わせていただきます。

バンダイ，ビー・ピー・エス，ボンドソフト，クロスメディア（小森氏，南氏），ＥＮＩＸ（保坂氏），ハドソン（中本氏，竹部氏，鈴木氏，石井氏），ストラットフォード（伊東氏，伊藤氏），マイクロキャビン（大矢知氏，田中氏，片山氏），ゲームデザイン・アート（加藤氏），日本ファルコム（宮本氏），ラポート，スタークラフト，スクウェア（斉藤氏），システムソフト（木下氏，宮迫氏），Ｔ＆Ｅソフト（小林氏），日本ビクター。

山下　章



★著者略歴

本名：山下　章（やました　あきら）

昭和39年６月２日，東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園，大田区立久原小学校，川崎市立平間中学校，私立開成高校を経て，現在一橋大学商学部在学中。

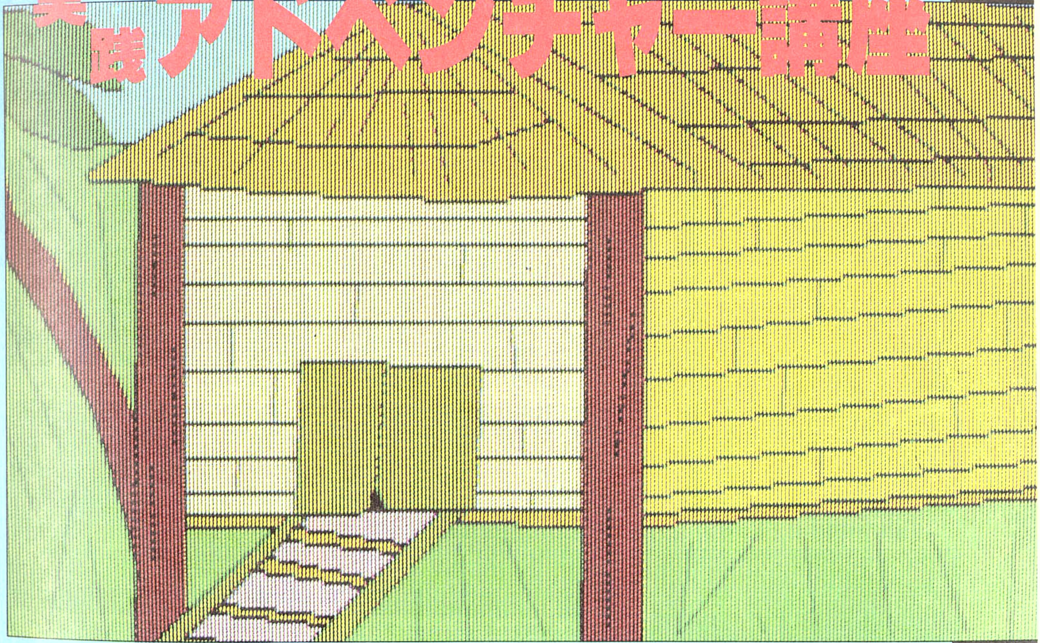
60年１月13日には，フジテレビ「クイズ！ドレミファ・ドン！」で優勝。さらに２月17日には，同番組のグランドチャンピオン大会でも優勝，ペアを組んだ小金沢真由美さんとともに，見事に第61代グランドチャンピオンに。

59年１月より月刊「マイコンBASICマガジン」で始まった「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」の連載が読者に大反響を呼び，現在では他にも「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ・ロールプレイング・ゲーム」という人気コーナーを同誌に連載している，パソコン界の売れっ子ライターである。

第1章

キミにもAVG（アドベンチャーゲーム）が解ける!!

実践アドベンチャー講座



■ベーマガ編集部マイコン・ルームにて——

影：カタカタカタ……（キーを入力する音）エート，中へ入りたいんだから，「ENTER」っと。んー？ チケットがないから入れません？ チケットなんてどこにあるんだ？？ エーイ，わからん！ ムシャクシャしてきたゾ。ピーッ。ガーッ☆●×△！

編：タイヘンだ！ だれか，水!!

つぐ美：ハイ！（バシャーッ）

影：プルプルッ。ワーン！ わかんないョー！

つぐ美：まったく影さんのアドベンチャー解けない病にも困ったものねぇ。

（そのとき，ドアを開けて山下先生が入ってくる）

山下：コンニチワ。アレ？ いったい何のさわぎですか，これは？

編：いやーあ，よくあることです。影さんは，ときどき暴走してしまうんですよ。

影：だって『デゼニランド』の中へ入ることができないんだもん。

編：ヤレヤレ。やっぱり影さんにはアドベンチャー・ゲームを解くのは無理なんじゃないの？

山下：いやいや，そんなことはないサ。影さんだってちゃんと勉強すれば，AVG（アドベンチャー・ゲームの略）が解けるようになるんだョ。そうだ，読者のみなさんからもAVGを解くコツを教えてくれというハガキが山のようにきているから，今日はみんなでAVGの解きかたを勉強してみようか？

つぐ美：ワーイ，賛成！

編・影：私たちからもぜひともお願いしまーす。

第１章 1 実践アドベンチャー・ゲーム講座

１時間目 CHALLENGE! PASOCOM ADVENTURE GAME

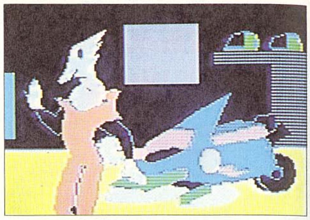
ゲームの種類分け

山下：じゃあ，最初に影さんに質問するけど，ＡＶＧにはどんな種類があるのか知ってるかな？

影：エー？　ＡＶＧにも種類があるの？

編：それは私も知りませんねえ。

山下：よし，それではまずＡＶＧの種類分けから勉強していこう。ＡＶＧは大きく分けると，目的・背景・形態の３とおりの方法で分類できるんだ。



《写真４》惑星メフィウス

PART 1

目的による分類

山下：そのうちの目的による分類から話をはじめていくけど，これは要するに，ＡＶＧの最終目的が……。

影：ハイ！　ハイ！　それならボクにもわかります。今プレイしている『デゼニランド』なら，ミツキ・マ・ウスを見つけだすことが目的でしょ？

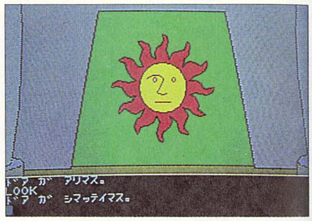
山下：そのとおり。ゲームによってこの目的は千差万別(せんさばんべつ)になるわけだから，**第１表**のように分類できるんだ。『デゼニランド』(**写真１**)は，ミツキ・マ・ウスという“宝”を探すＡＶＧだから，「宝探し」の項に入るわけだね。

つぐ美：この項に入るＡＶＧは，他にはどんなのがあるんですか？

山下：そうだねえ，初期のＡＶＧはほとんどがそうかな。たとえば，『ミステリーハウス』(**写真２**)とか『ダイヤモンドアドベンチャー』とか。その他，最近のものでは『デーモンズリング』(**写真３**)『惑星メフィウス』(**写真４**)『サザンクロス』(**写真５**)なんかもそうだね。



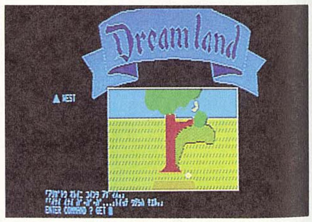
《写真２》ミステリーハウスII



《写真５》サザンクロス



《写真３》デーモンズリング



《写真６》ドリームランド



《写真１》デゼニランド

編：“宝”というのは，必ず宝じゃなくちゃいけないんですか？

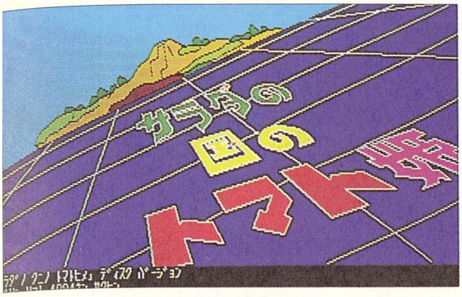
山下：うーん，いい質問だね。もちろん，かりに“宝”とは呼んでるけど，いろんな物があるわけなんだ。さっき例にあげた『デーモンズリング』では「指輪」だし，『惑星メフィウス』では「剣」だし，『サザンクロス』では「カプセル」だし。

影：先生，質問！　『ドリームランド』(**写真６**)では「夢の出口」を求めて冒険するんですけど，あれも「宝探し」になるわけですか？

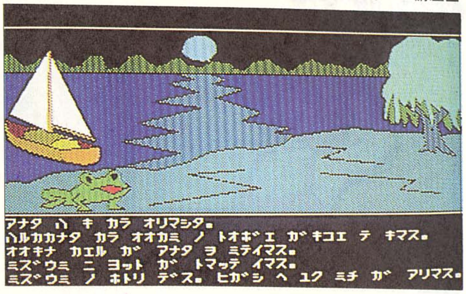
つぐ美：どうしたの，影さん？　熱でもあるんじゃないの？

《第１表》目的による分類

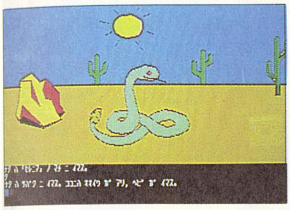
宝探し	……あるひとつの物を求めて冒険するＡＶＧ
救出	……さらわれた人物を救い出すために冒険するＡＶＧ
推理	……殺人犯，事件の真相などを推理する小説仕立てのＡＶＧ
その他	……



《写真７》サラダの国のトマト姫



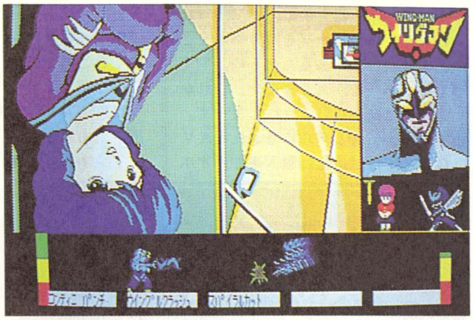
《写真８》トランシルバニア



《写真９》ウィザード＆プリンセス



《写真10》
英雄伝説サーガ



《写真11》ウイングマン

影：フーンだ，私だってまじめになることぐらいありますよーだ。

山下：今日はみんないい質問をしてくれるねえ。確かに『ドリームランド』の「夢の出口」というのは〝宝〟とは考えにくいけれど，結局はそれを見つけることが目的なんだから，「宝探し」の項に含まれるわけだ。

編：要するに，それを見つけることが目的のＡＶＧはすべて「宝探し」だということですね。

山下：わかってくれたようだね。それじゃあ，つぎに「救出」の話にうつっていこう。みんなは，「救出」が目的のＡＶＧといったら，どんなのを知ってるかな？

つぐ美：ハーイ！　私の大好きな『サラトマ』（**写真７**）がそうでーす♥

編：以前ベーマガであつかった『トランシルバニア』（**写真８**）もそうですよね。

影：うんーと……？？？　もう思いつかないよー。

山下：ハハハ，そうだね「救出」の項に含まれるＡＶＧはそんなにないからね。しいてあげれば『ウィザード＆プリンセス』（**写真９**）や『英雄伝説サーガ』（**写真10**）ってとこかな。それに『ウイングマン』（**写真11**）も最初はドリムノートの「宝探し」だけど，途中から「救出」に変わるＡＶＧだね。

編：具体的に「救出」というのはどういうことなんですか？

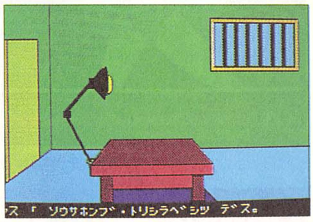
山下：まあ，これは読んで字のごとく，誘拐（ゆうかい）されたお姫様や恋人を救い出すために冒険するＡＶＧのことだ。ゲームを解き終わればカワイイ女の子とハッピー・エンドになれちゃうわけだから，影さんなんかにはピッタリじゃないの？

影：エーッ，そうだったの？　だってＡＶＧを最後まで解いたことがないから，知らないんだもん。じゃあ，『デゼニランド』をやめて『サラトマ』に挑戦しようかな？

山下：ほら，それがいけない。解けないからってすぐに投げ出したんじゃ，いつまでたってもＡＶＧは解けないヨ。今日勉強していけばきっと解けるようになるから，まずは『デゼニランド』を続けてごらん。

影：ハーイ，わかりました。

山下：それでは話をもとにもどして，つぎは「推理」（すいり）を説明しよう。ＡＶＧは小説のようなものだとよく言われるけど，この「推理」のタイプがまさにそれ。自分自身が推理小説の主人公となって事件解決や犯人探しができるという独特の楽しみが味わえるんだ。ボクはこのタイプのＡＶＧが１番好きだな。



《写真12》ポートピア連続殺人事件



《写真13》オホーツクに消ゆ

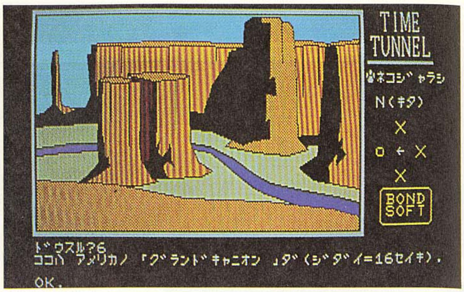
つぐ美：そうだ！　私，今『ポートピア連続殺人事件』（**写真12**）をやってるんですけど，あの犯人って××なんでしょう？

編：つぐ美ちゃん，それを先に知っちゃったら，ゲームを解く楽しみがなくなっちゃうんじゃない？

山下：そうだね。「推理」ＡＶＧは結末



《写真14》軽井沢誘拐案内



《写真15》タイムトンネル

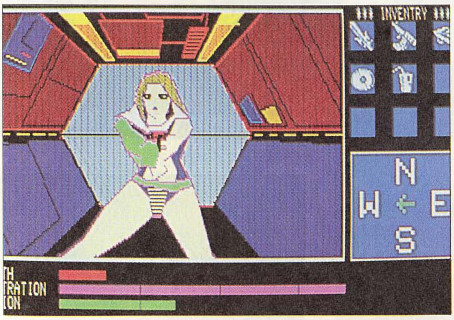
を知っちゃったらオモシロくないね。だって，自分でナゾを解き明かすところに楽しみがあるんだもの。

つぐ美：ハーイ，スミマセン。これからは人に聞かないようにしまーす。

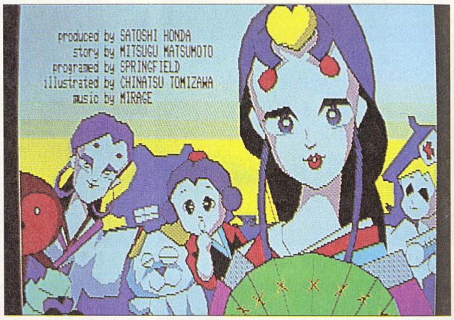
山下：ちなみに，この項に含まれるＡＶＧとしては，『道化師殺人事件』『オホーツクに消ゆ』(**写真13**)『軽井沢誘拐案内』(**写真14**)なんかがあげられるね。

編：ところで先生，最後の「その他」という項なんですけど，今までの三つ以外のＡＶＧがあるんですか？

山下：ありますよ。たとえば『タイムトンネル』(**写真15**)は「地球を救う」という抽象的(ちゅうしょうてき)な目的だし，『テラ4001』(**写真16**)は「敵の基地を破壊する」ということが目的だし，特に最近のＡＶＧはバラエティーに富んだ目的を持っているから，「その他」の項に含まれることが多いんだ。



《写真16》テラ4001



《写真17》新竹取物語

PART 2

背景による分類

つぐ美：この分類はそんなに難しくないんじゃない？

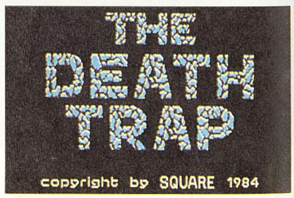
編：そうだね。ＳＦとかファンタジーとかに分ければいいわけですよね，先生？

山下：そのとおり。編さんたちのいうとおり，この分類はだれにでもできると思うョ。では，**第２表**を参考にして，ボクが言うＡＶＧがどのタイプに属するかをみんなに答えていってもらおう。

編・影・つぐ美：よーし，ガンバルゾ〜。

山下：それでは，まず編さん，『サザンクロス』は？

編：えーと，これは難しいな，途中でファンタジーっぽい要素も入るけど，全体的にはＳＦですかね？



《写真18》デス・トラップ

山下：正解。じゃあ，つぐ美ちゃん『新竹取物語』(**写真17**)は？

つぐ美：うんーと，アレはギャグが多いし，ストーリー自体が『竹取物語』のアレンジなんだから，パロディでしょう？

山下：またまた正解。では最後に真打(しんうち)登場，影さん，『デス・トラップ』(**写真18**)は？

影：？？？　ＳＦでもないし，ファンタジーでもないし，パロディでもない――アレ？　このシリアスという

《第２表》ストーリー設定による分類

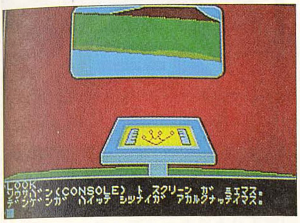
ＳＦ	……宇宙，未来世界などが舞台となるＡＶＧ
ファンタジー	……空想による夢いっぱいの世界が舞台となるＡＶＧ
パロディ	……ギャグや笑いがふんだんにとり入れられたＡＶＧ
シリアス	……実際の世界をもとにした現実的ＡＶＧ
その他	……

のは，何ですか？

山下：ウン，これは日本語に訳すと「真剣な」とか「まじめな」とかいう意味で，すなわちスパイものや人生ものなどの現実的なＡＶＧのことなんだ。だから当然『デス・トラップ』もこの項に含まれるわけだよね。

影：なるほど，なっとく。

山下：あと，この分類で気をつけることは，ゲームの舞台となっている時代背景も考えなくちゃいけないということだろうね。たとえば，未来が



《写真19》サザンクロスの物質転送装置

舞台になっていれば，現在では考えられないような装置が用意されていて，それがトリックに使われている場合もあるからね。

つぐ美：それは『サザンクロス』の物質転送装置（ぶっしつてんそうそうち）のことを指しているんでしょう（**写真19**）？

山下：オッ，カシコイ。さすが毎月「チャレンジ！　アドベンチャー・ゲーム」（月刊マイコンＢＡＳＩＣマガジンの好評連載記事）の写真整理をしているだけのことはある。

つぐ美：エッヘン！

山下：さて，せっかく背景による分類の話をしたんだから，この分類の練習をすることをみんなの課題としておこう。これからはＡＶＧを見たら，必ず頭の中でこの分類をしてみてくれ。

編・影・つぐ美：ハーイ，わかりました！

《第３表》形態による分類

（画　面）	テキスト版
	グラフィック版
（入力方法）	英　語
	日本語
	英語＋日本語
	カーソル選択
	テンキー選択

つぐ美：山下先生もテキスト版が好きなんですか？

山下：ボク？　ボクは特にテキスト版とかグラフィック版とかいう区分けはしていないつもりだョ。ＡＶＧはオモシロければいい，それがボクの自論さ。

編：ところで，他の形態による分類方法はないんですか？

山下：ウーン，あとは入力方法によっても分類できるだろうね。『デゼニランド』のような英語入力，『ウイングマン』のような日本語入力，『サラトマ』のような日・英ダブル入力，『ジャングルアドベンチャー』のようなカーソル選択入力，そして『オホーツクに消ゆ』のようなテンキー入力，とこのぐらいに分類できるかな。くわしくは**第３表**にまとめてみたので，参考にしてみてくれ。

PART 3

形態による分類

編：形態というのは，具体的にどういうことなんですか？

山下：ウン，今までの分類はＡＶＧを内面から分類したものだった。そこでこんどは，外見から種類分けするために，ＡＶＧを形態から考えてみるということなんだ。具体的に言えば，まずテキスト版ＡＶＧとグラフィック版ＡＶＧに分かれるのかな。

影：それなら知ってまーす！　テキスト版っていうのは，字だけのあのつまんないＡＶＧのことで，グラフィック版っていうのが，今やってる『デゼニランド』のように絵がついてるＡＶＧのことでしょ？

山下：まあだいたいはあってるけど，ひとつだけ影さんは大きなまちがいをしている。テキスト版がつまらないと決めつけていることだ。そもそもＡＶＧの元祖というのはテキスト版なのであって，ヘタに絵がついているよりもテキストだけのほうが想像力がかきたてられておもしろい…という人もたくさんいるんだ。ほんとうのＡＶＧ通の人は，テキスト版を好むのだろうね。

編：なにしろ，アメリカで一番人気のあるＡＶＧが『ＺＯＲＫ』（ゾーク）シリーズですものね？

山下：そうだね。アメリカに比べると日本はややＡＶＧでおくれをとっているようだから，今にきっと日本でもテキスト版のブームがくるんじゃないかな？

PART 4

１時間目のまとめ

編：先生，１時間目はＡＶＧの分類のしかたを勉強してきたわけですけど，このことはＡＶＧが解けるようになるコツとどう関係があるんですか？

山下：ＡＶＧがパズルのようなものだということは，みんなも知ってるよね？　そのパズルを解くためには，パズルとしての最低条件を知らなくちゃいけない。それが時代背景，状況設定，目的，形態なのであって，これらはあくまでもＡＶＧを解くためにつかんでおかなければならない最低条件なんだ。たとえば『デゼニランド』にしたって，目的はミツキ・マ・ウスを探すことで，現代的パロディ型の英語入力ＡＶＧだということもしっかり理解しておけば，ゲームを解くにはかなり有利になるだろ？

編：要するに，常に何かを考えながらゲームをプレイしろということですね？

山下：まさにそのとおり。ただ，ばくぜんとＡＶＧを解くのではなく，**このＡＶＧはいったい何を言おうとしているのか，この場面はこのゲームの中でどういう意味を持っているのか，などのことを考えながら，プレすれば，よりいっそうＡＶＧの世界に広がりが感じられると思うんだ。**ボクが１時間目にみんなにわかってもらいたかったのは，そこのところなんだ。

つぐ美：へーえ，ＡＶＧって奥が深いものなんですねえー。

山下：そりゃそうさ。だからこそ，こんなにブームになってるんだョ。

影：そしてワタシもこんなに夢中になっている。

第１章 2 実践アドベンチャー・ゲーム講座

2時間目 CHALLENGE! PASOCOM ADVENTURE GAME

マップ作り［マッピング］

山下：ところで，影さんはさっきどうやって『デゼニランド』を解こうとしていたんだい？

影：エッ？　どうやってと言われても，ただ解こうとしていただけで……。

山下：メモみたいなものは書いてないの？

影：はあ，別にこれといって……。

山下：それじゃあ，解けないはずだよ。ＡＶＧは必ずマップを作っていかなくっちゃ。

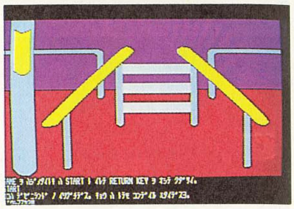
影：そういえば，先生はいつも「チャレ・アベ」（チャレンジ・アドベンチャー・ゲームのコーナーの略）に『マップを書くのは常識』というようなことを書いていらっしゃるでしょ？でも私は，「マップ」ということの意味がよくわからないんですけど。

つぐ美：影さんと同じような質問が，読者のみなさんからもたくさん寄せられてます。

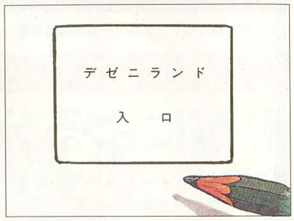
山下：フムフム，では，２時間目はマップ作り（マッピング）を勉強することにしよう。題材は，影さんが今悩んでいる『デゼニランド』だ。

編・影・つぐ美：ハーイ!!

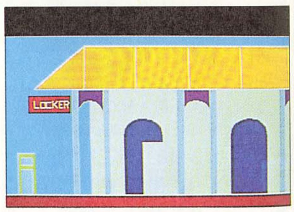
山下：そもそも，マップというのは，ＡＶＧの世界における地図のことなんだ。スタート地点から北へ進むとどこどこに行けて，そこから西へ行くと××がある——というような情報が，マップがあればすぐにわかる。そして，そのマップを書く作業をマッピングというんだ。このマッピングには，いろいろと細かな規則があるので，順を追って見ていくことにしよう。



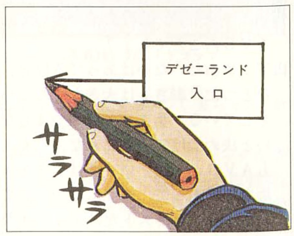
《写真１》デゼニランドの入口



《第１図》影さんが書いた入口のマップ



《写真２》ロッカー・ルーム



《第２図》左に進んだときの書きかた

PART 1

一般的移動

山下：それじゃ，実際に『デゼニランド』をプレイしながらマップを作ってみようか。代表して影さんにやってもらうことにしょう。

影：エーッ，私にはわかりませんヨ。

編：だいじょうぶ，だいじょうぶ，山下先生がちゃんと教えてくれるから。

つぐ美：私たちもよく見て覚えておかなくちゃネ。

山下：では，まずスタート地点にいるところからはじめてみよう。影さん，用意はいいかな？

影：はい，このとおり！　鉛筆と紙を持ってきました。

山下：よーし，それではまず長方形をひとつ書いてごらん。

影：こうですか？

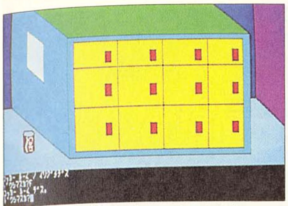
山下：そう。そしてその中に「デゼニランド入口」と書いてごらん。

影：エート……(カリカリカリ……)

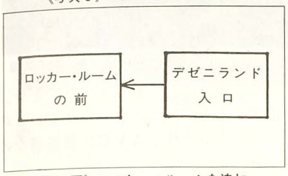
山下：ハイ，よくできました。今影さんに書いてもらったのが，スタート地点（**写真１**）のマップというわけだ(**第１図**)。マッピングというのは，要するにこの長方形を上下につなげていく作業のことなんだ。この場合，上が前（または北)，下が後（または南）を示すことになる。具体的に例をあげると，スタート地点から左へ行くと，ロッカー・ルーム(**写真２**）にでられるよね。それをマッピングしてみると，まず左へ進んだわけだから,「デゼニランド入口」の長方形の左側に左向きの矢印を書く(**第２図**)。そして，矢印の先のところにまた長方形を書いて，「ロッカー・ルームの前」と記入すればいいんだ(**第３図**)。

編：なるほど，こうやって進んだ場所をチェックしていけば，マップができるわけですね。

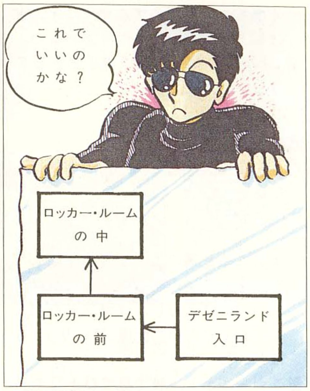
影：よーし，では私が自分でその先をマッピングしてしんぜよう。「ロッカー・ルームの前」から前へ進むと「ロッカー・ルームの中（**写真３**）」に出られるわけだから,（カリカリカリ……）これでいいんでしょう，山下先



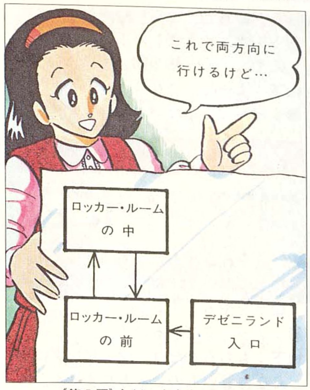
《写真３》ロッカー・ルームの中



《第３図》ロッカー・ルームを追加



《第４図》ロッカー・ルームの中まで完成



《第５図》もどる方向も加えた

生（**第４図**）？

山下：うん，それでＯＫだ。

影：ワーイ！　ワーイ!!

山下：オット，だけど喜ぶのはまだ早いヨ。そのマップじゃまだまだ不完全だ。「ロッカー・ルームの中」から後へ進むと「ロッカー・ルームの前」へ出られるんだから，それも記入してあげなくちゃいけない。

つぐ美：わかった!!　こうするんでしょう（**第５図**）？

山下：大正解！　でもつぐ美ちゃん，マップにいちいち両方向きの矢印をつけてたら，めんどうくさいし見にくくなっちゃうと思わない？

つぐ美：ウン，そう言われてみると，そうネェ。

山下：そこでマッピングのテクニックとして，２本の矢印を１本の線にまとめちゃうことができるんだ。すると，マップは**第６図**のようになるわけだ。

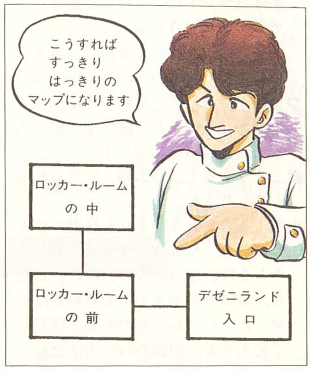
編：へーエ，マップの中の棒線には，「両方に進むことができる」という意味があったんですか。

山下：そうなんだ。さらに，マッピングをするときには，進めない方向に×印をつけていくのも，だいじなことだヨ。たとえば，「ロッカー・ルームの中」では，前へも左へも右へも進めないから，**第７図**のように×印をつけてやればいいんだ。

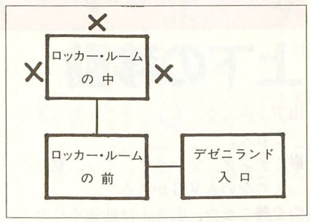
編：×印をつけると，どんな利点があるんですか？

山下：ウン，これはちょっと考えればわかることなんだけど，マッピングというのは自分の調査範囲をどんどん広げていく作業なんだから，進めないところには×印をつけて調査範囲をせばめていくのがもっとも能率的な方法なのさ。さて，ここまで説明すればある程度マッピングができるだろうから，３人で協力して『デゼニランド』の遊園地の外のマップを作ってみてくれるかな？

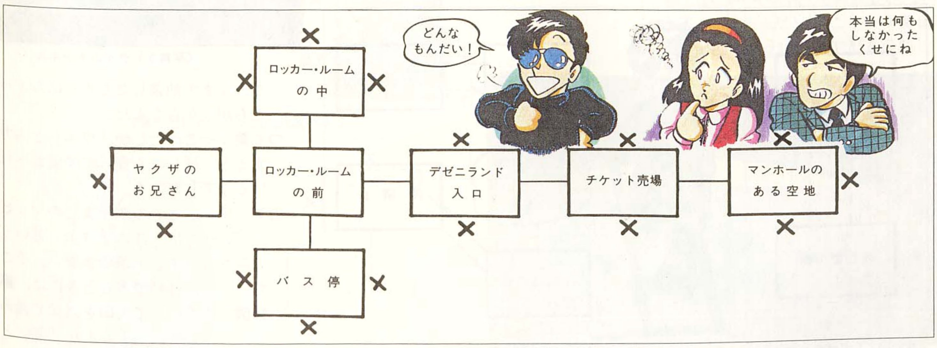
編・影・つぐ美：ハーイ，がんばってみまーす！



《第６図》矢印まとめのテクで完ぺき！



▶《第７図》進めないときは×印



《第８図》遊園地の外のマップ。作……影

（それから10分ぐらい経過して）

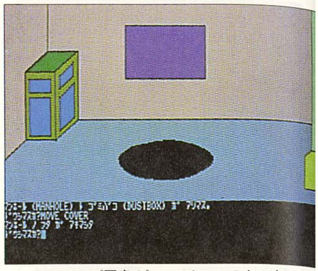
影：先生，できましたよ。これでいいんでしょう（**第８図**）？

山下：よーし，これはカンペキだ！

影：どんなもんだい，エッヘン！

つぐ美：なにを言ってんの，ほとんどは私と編さんが書いたんじゃない。

影：（みんなの冷たい視線をあびる）ウェ〜ン，たまには私にもいいカッコウをさせてよォ〜。



《写真４》マンホールのある空地

P　A　R　T　2

コマンドによる移動

山下：さあ，うちわもめはそれくらいにしておいて，マッピングの勉強の続きをやるとするか。

影：エッ，まだあるの？

山下：もちろんだヨ。マッピングはそんなに甘いものじゃありません。つぎはコマンドによる移動の勉強だ。では，ここでみんなにたずねるけど「マンホールのある空地（**写真４**）」で何をしたらいいか，お気づきかな？

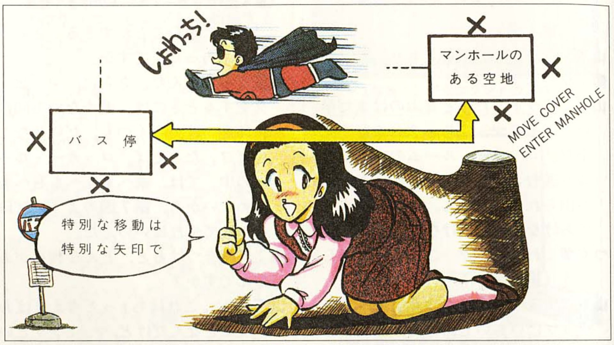
つぐ美：ハーイ！　私知ってるモン。マンホールのふたを開けて，中へ入っていけばいいんでしょ？

編：そうすると，「バス停」にでられるんでしたよね。

山下：そのとおり。それも移動のひとつだから，やっぱりマッピングしてやらなければいけないわけだ。ただし，単に方向を入力する移動とはちがうわけだから，他の矢印と区別して記入するのが頭のいい方法だね。ボクは**第９図**のような太い矢印を使うのをおすすめするヨ。それから，矢印の横に入力したコマンドを記入しておくぐらいの配慮(はいりょ)もほしいね。

影：ナールホド，後で見てひと目でわかるようにしておくということか。

山下：そういうこと。マップというのは，自分で作るＡＶＧの解答書なのサ。



《第９図》太矢印やコマンド記入で便利になる

P　A　R　T　3

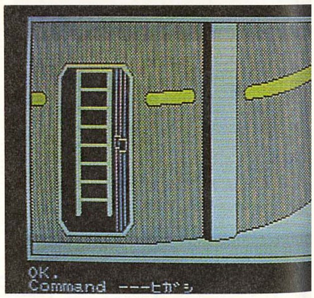
上下の移動

山下：みんな，ちょっとこっちへきてごらん。

影：ナンダ，ナンダ？　オッ，見たことのないＡＶＧがあるゾ。

つぐ美：モウ，影さんは勉強不足なんだから。この間「チャレ・アベ」でやった『タイムトンネル』でしょ。

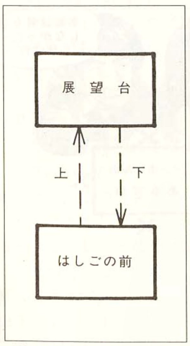
山下：なぜボクがこのゲームをみんなに見せるかというと，今画面に出ているこの場面（**写真５**）の移動方法が，今まで勉強したものとはちょっとちがうからなんだ。



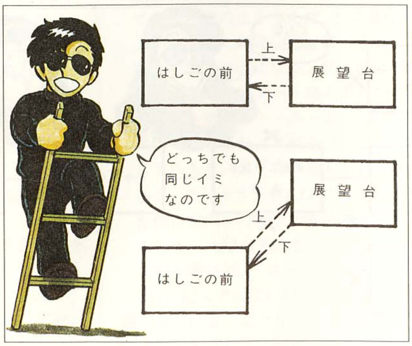
《写真５》タイムトンネル

つぐ美：そこはたしか，「ウエ」と入力すると，はしごを登って展望台へ行けるんでしたよネ。

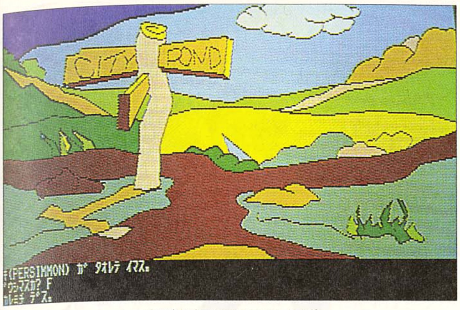
山下：ウン，ところが今までのマッピング方法では，この「ウエ」という方向を表わすことができない。そこで，上下に移動できるときには，**第10図**のようにして矢印を点線で表わし，矢印の横に「上」とか「下」とか書いておけばいいんだ。



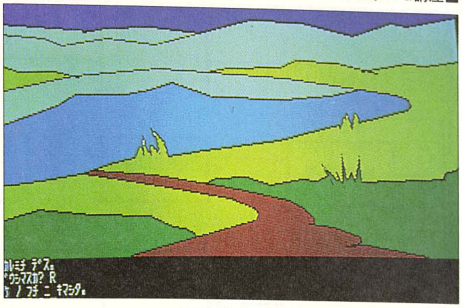
《第10図》上下移動の書きかた



《第11図》いろいろな上下記入法



《写真６》サラトマの別れ道



《写真７》池の場面

編：先生，この矢印は長方形のどこから出せばいいんですか？

山下：これは別にどこでもいい。しいて言うなら，見やすいところかな。

だから，**第11図**の中のマップはどれも同じことを表わすんだ。

PART 4

変形移動

影：アレ？　こっちのパソコンではまた別のＡＶＧが動いてるよ。

つぐ美：どれどれ？　ワァ♥私の大好きな『サラトマ』じゃない♥！

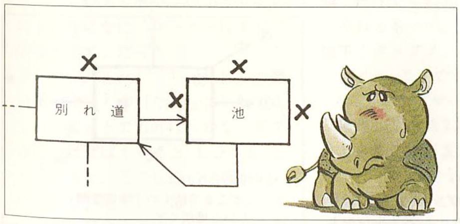
山下：そうだね。じゃあ影さん，今画面に出ている「別れ道（**写真６**）」の右側をマッピングしてごらん。

影：ヘイヘイ，まかせてくださいヨ。こんなもんお茶の子サイサイと――アレ？「別れ道」から右へ行けば「池（**写真７**）」に出られるのに，「池」から左へは進めないゾ。オヤ？　だけど「池」から後へ進むと「別れ道」にもどれる。これはどういうことなんですか，山下先生？

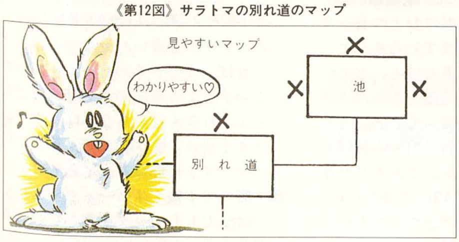
山下：ウン，これがここで勉強する変形移動と呼ばれるヤツなんだ。今影さんにやってもらった移動をふつうの方法でマッピングすると，**第12図**のようになる。でも，これはどう見ても見にくいよね。そこでこうしたときは，**第13図**のような方法を使うわけだ。

編：**第13図**は，「池」から後へ進むと「別れ道」へ，「別れ道」から右へ進むと「池」へ出られるということを意味するわけですね。

山下：Yes，最近のＡＶＧにはこの移動がよく出てくるから，気をつけてマッピングするように。



《第12図》サラトマの別れ道のマップ



《第13図》第12図を整理すると……

PART 5

４次元移動

山下：では最後に，こっちを見てごらん（**写真８**）。

編：これは確か，『サザンクロス』のかなり終わりのほうでしたよね？

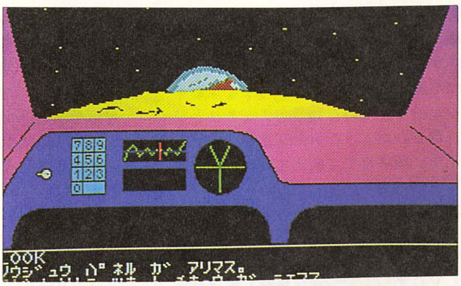
山下：そうだ。では再び影さんに，ここをマッピングしてもらおうか。

影：よーし，汚名ばん回でこんどこそ――アレ？アレ？　つながりかたがメチャクチャでマップがグチャグチャになっちゃったよォー！（**第14図**が影さんが書きかけたマップ）。

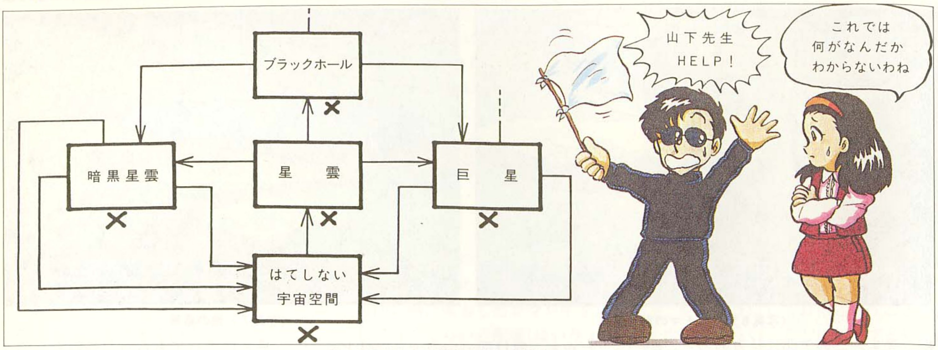
山下：これがマッピングの中で１番難しい，４次元移動というヤツだ。まともな方法でマッピングしようとすると，影さんのような結果になってしまう。

影：なにかいい方法でもあるんですか？

山下：もちろんだとも，こういう場合は**第15図**のように，長方形を分離して



《写真８》サザンクロスの１シーン



《第14図》影さんが書きかけたサザクロのマップ

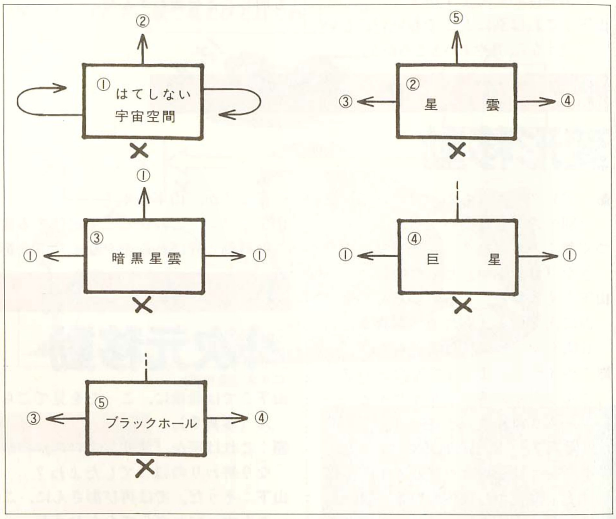
それぞれについての前後左右をマッピングしてやればいいんだ。だから，長方形のひとつひとつに番号をふっておいて，矢印の行き先を番号で表わせば見やすくなるだろう。

影：ニャールホド。

山下：それに影さんは，ひとつ大きな見落としをしているゾ。

影：エーッ，ウッソォー!?　ホントォー？

山下：移動方向は前後左右だけじゃない。上下という方向だってあるんだ。４次元移動のときには思わず見落としがちだけど，上下へ進むと思わぬ場所に出られることもある。だから，マップは**第16図**のようにすればいいだろう。他には『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』や『軽井沢誘拐案内』『パイレーツアドベンチャー』などでもこの４次元移動が出てくるので，練習してみてくれ。



《第15図》分ければスッキリする

PART 6
2時間目のまとめ

山下：とまあ，こんなふうにマッピングの勉強をしてきたわけだけど，みんな，感想はどうかな？

影：ムズカシイよォー。

編：いやあ，影さんじゃないけど，なかなか頭を使うものなんですね。

つぐ美：私は，今まで頭の中でゴチャゴチャしていた知識がスッキリと整理されたような気がします。山下先生に順序だてて教えていただいたおかげですネ。

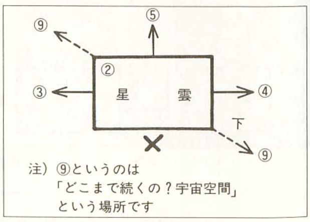
山下：そう言ってもらえるとウレシイよ。影さんも，すぐにマスターしようとしても無理だから，いろんなＡＶＧでマッピングに挑戦して経験を積んでごらん。ボクだって，数をこなしているからここまでできるようになったんだから。

影：わかりました，ガンバッてみます。

編：今日はやけに影さんが優等生だなあ。

山下：そうそう，最後にひとつ言っておきたいのは，今までいろんなマッピングを勉強してきたけど，どのマッピングにせよ，反応があったコマンドは必ず記入しておくこと。そうしておけば，ひと目で自分の冒険した道のりがわかるし，こんどプレイするときにとっても役に立つからね。さっきも言ったけど，マップというのは自分で作るＡＶＧの解答書。だからキチンと書いたマップを持っていれば，キミがそのゲームを解いたというとても価値のある証明書になってくれるんだ。ちなみに，ボクは今まで自分で解いた100近くのＡＶＧのマップを全部保存してあるヨ。

編・影・つぐ美：スゴーイ!!　これからは私たちもマップを書きながらＡＶＧをプレイすることにしようっと。



《第16図》前後左右だけじゃない移動方向

第1章 3 実践アドベンチャー・ゲーム講座

3時間目 CHALLENGE! PASOCOM ADVENTURE GAME

ナゾ解き

♪キーン，コーン，カーン，コーン〜〜

影：オッ，3時間目のはじまりのチャイムだ（ホンマかいな？）。

編：山下先生，この時間はぜひとも私たちからのお願いを聞いてほしいんですけど。

山下：なんだい？

編：先生はどうしてあんなにいろいろなトリックを見破れるんですか？なにかコツでもあるんですか？

影：私もそれが聞きたかっタ。

つぐ美：なにしろ，「私に解けないAVGはない」ですもんネ。

山下：よわったなぁ。本来ならば，これは企業秘密なんだけど——まあ，いいか。特別にみんなにだけいろいろな㊙テクニックを教えてあげよう。だけどだれにも教えちゃダメだヨ。

影：（と言われても，これは本誌を通じて読者のみなさんに公開されているのです。ムフフ♥）

PART 1

「ミル(LOOK)」の使いかた

山下：まず大切なのが，「ミル」というコマンドの使いかたをキチンと覚えることだ。

編：『デゼニランド』の場合は英語入力だから，「LOOK」ですよね？

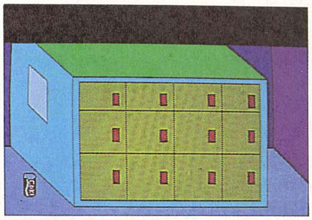
山下：そうだ。そして，この「LOOK」には2通りの使いかたがあるんだ。せっかくだから，再び『デゼニランド』を使ってやってみるけど，「ロッカールームの中（**写真1**）」で，とりあえずは「LOOK」と入力してごらん。

影：ハーイ。（カタカタカタ……）アッ，なんかメッセージがでてきましたよ。なになに，「ロッカーはすべて使用中です」だって。

山下：ウン，これが「LOOK」の使いかたのひとつ目だ。「全体に対するLOOK」とでも呼ぼうかな。要するに，ただばくぜんと「LOOK」と入力すると，その場面の情報が得られるんだ。だから，はじめてやってきた場面では必ず「LOOK」と入力するように習慣づけるといいだろうね。では影さん，続いて「LOOK CAN」と入力してごらん（**注**：MSX版にはこのカンはありません)。

影：ホ〜イ。（カタカタカタ……）オッ，またメッセージがでてきた。「ジュースのあきかんです」だって。

山下：これが「LOOK」の二つ目の使いかた，「物に対するLOOK」だ。こんどは画面上に描かれている物を「LOOK」しちゃうわけなんだ。入力するときは，「LOOK　×××」でOK。以上の2通りの「LOOK」をうまく組み合わせて使えば，かなりの情報が得られるのさ。



《**写真1**》ロッカー・ルームでLOOK！

PART 2

セーブゲーム

山下：ではこんどは編さんに質問するけど，もしもAVGをプレイしていて，画面に猛獣がでてきたらどうする？

編：そうですねぇー，戦うか逃げるか，それとも……。

山下：ダメダメ，そんな答えをするようじゃ。ここですることはたばひとつ，「セーブゲーム」だけだヨ。ふつうセーブゲームというと，今日はもうやめて明日また続きをやろうとかいうときに使う手段だと思われがちだけど，どっこい，こういう危険な場面（**写真2**）で使うのが頭のいい方法なんだ。この場面では，ヘタをすると猛獣に食い殺されてしまうかもしれない。だけどセーブゲームがしてあれば，死んでもすぐに同じ場面からやり直せるわけだからね。



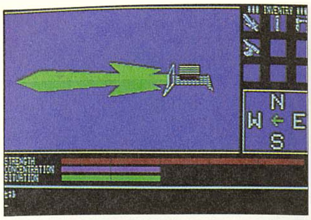
《**写真2**》ヤバイ！とりあえずセーブ！

編：なるほど，セーブゲームの隠れた使いかたってわけですね。

PART 3

持ち物の使いかた

山下：みんなも知っているだろうとは思うけど，AVGで一番大切なのが持ち物（**写真3**）。「AVGは持ち物にはじまり持ち物に終わる」という人もいるくらいだからね。ここでは，この持ち物について勉強してみよう。おつぎはつぐ美ちゃんの番だね。『デゼニランド』の中での持ち物をいく



《写真3》持ち物調べも重要

つかあげてくれるかな。

つぐ美：そうねえ，チケットを買うためのお金でしょ，もちろん，入園するためのチケットもそうだし，それから……ちょっと待って！こんなのあげていったらきりがないんじゃない？

山下：ゴメン，ゴメン。持ち物っていうのは，ひとつのＡＶＧの中に数えきれないくらいでてくるもんね。でも，その数多い持ち物を大きく三つに分類することができるんだ。その1が，今，つぐ美ちゃんが例にあげてくれたお金やチケットのように，常識的な使いかたをするもの。

つぐ美：ウン，これは私にもわかる。

山下：続いてその2が，意外な使いかたをするもの。たとえば，ガラスを切るために使うダイヤの指輪や，空を飛ぶために使うホウキなどなど。ＡＶＧの中には，この手の特ち物が一番多く出てくるんだ。ゲームのプログラマーが頭をひねって考えているだけあって，なかなかユニークな使いかたをする物が多いヨ。

つぐ美：へーエ，おもしろソー♥

山下：そして最後が一番やっかいなんだけど，ダミーと呼ばれるヤツがそうだ。ダミーというのは，何かに使えそうで，実は何にも使えないような物のことを言うんだ。たとえば，目の前に開かないドアがあって，つぐ美ちゃんはカギを持っていたとする。すると当然，つぐ美ちゃんはカギを使ってドアを開けようとするだろうけど，実はドアを押すのが正解だった――なんてときのカギが，ダミーの品なんだ。

つぐ美：フーン，ずいぶんイジワルな持ち物なのね。 でも，持ち物ひとつにしてもこんなにいろんな種類があるなんて，知らなかったワ。影さん，聞いててわかった？

影：Zzz……Zzz……

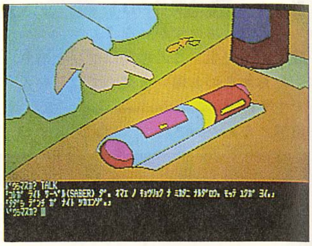
編：アレアレ，影さんは自分が質問されないと思うと，すぐにいねむりしちゃうんだから。

PART 4
プログラマーとの知恵くらべ

山下：さて，これがＡＶＧを解く上でもっとも大切なことなんだけど，ＡＶＧもしょせんは人間が作っているということを頭に入れておくことだ。人間が作っているんだから必ず答えがある。同じ人間の作ったナゾを解けないはずはない，というぐらいの心がまえでプレイすればいいんじゃないのかな。難関（難しい場面のこと）に出会ったときには，キミがもしもプログラマーだったら，その場面にどういうトリックをしかけるかということを考えてみると，意外に早く答えが見つかるかもヨ。でも，プログラマーのほうでも，そう簡単に答えを見つけさせるかと頭をひねってトリックを考えているんだから，ＡＶＧはプレイヤーとプログラマーとの知恵くらべとも言えるのかな。そして，プレイヤーがプログラマーに勝ったとき，そのゲームが解けるというわけさ。

編：なるほど，私たちはプログラマーの心理を読みとるようにすればいいわけですね。でも，難しい作業だなあ。影さんの心理ならすぐにわかるのに。おなかがすいた，眠りたい，早く家に帰りたい――。

影：ゲゲッ，なんでわかるの？？



《写真4》サラトマのライトサーベルも持物

PART 5
3時間目のまとめ

山下：この時間は具体的にＡＶＧを解くコツを話してきたけど，みんな，わかってくれたかな？

編・影・つぐ美：なんかまだいまいち，よくわからないような……。

山下：ウン，それはしかたのないことだ。いきなりこれだけのことを理解するのは無理だもんね。ＡＶＧが解けるようになりたいのなら，とにかく数をこなすことだ。そして，その途中で今日ボクが話したことを思いだしてみてくれ。そうすれば，じょじょにみんなのアドベンチャー力もアップしていくと思うヨ。

編・影・つぐ美：ハーイ，わかりましたア。

放課後 勉強を終えて
AVGを解くのに必要な物とは？

山下：みなさん，おつかれさま。これで一応，ボクの第1回アドベンチャー・ゲーム講座は終わりです。

編：フウー，つかれた。だけど，ＡＶＧがこんなに奥の深い物だなんて知りませんでしたよ。

つぐ美：ホントね。今まではただばくぜんとＡＶＧをやってたけど，これからはいろいろと考えながらプレイできそうだわ。

影：ワタシもなんとなく『デゼニランド』が解けそうな気がしてきちゃったもんね。

山下：そうだよ，影さん，それだよ，それ。ＡＶＧを解くときに一番大事なのは，自分は必ずこのゲームが解けるという自信なんだ。何事をやるにもそうだけど，根気と努力と自信さえあれば，どんなＡＶＧでも解けちゃうんじゃないかな。

編：わかった！ その自信をつけるためにアノ言葉があるんでしょう？

つぐ美：ああ，アレね。

影：私もわかりましたヨ。

山下：それじゃあ，最後に，みんなでアノ言葉を言ってこの講座をしめくくるとしようか。

編・影・つぐ美：賛成！

山下：じゃあいくよ。せーのー，

一同：私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

第2章

これだけはプレイしておきたい人気ソフトだ！

チャレンジ！秀作アドベンチャー・ゲーム



月刊「マイコンBASICマガジン」では，毎号「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」と題する連載を掲載しています。内容は，毎号１本，秀作と評判の高いソフトを選び，基本的に全画面を紹介しながら，完全攻略のアドバイスをしています。

この章では，これまでに紹介された数々の名作＋αを再編集しました。プレイする前に，また，プレイ中に，ぜひ参考にしてください。

記事は，解きかたを，そのままズバリと載せているわけではありません。各写真に付いているコメントはあくまでもヒントですから，ここでも頭を働かせて，ナゾ解きを楽しんでください。

for FM－7，PC－8801，
PC－9801／F，X1

地球の荒廃（ハイ）を防ぐため，南十字星へ大冒険!!画面数120の隠れた名作



サザンクロス

バンダイ

あーあおもしろかった！

まずはいきなり，バンダイさん，ごめんなさい！「あのバンダイがアドベンチャー・ゲームを出した」というウワサを聞き，ボクは「どうせたいしたもんじゃないだろう」なんてバカにしてしまいました。ところがどうして，プレイしてみるとじつにおもしろいんです！ ユニークなキャラクターはでてくるわ，何とおりもの解決法があるわ，果ては驚くべきどんでん返しまで……。これはあとで紹介するハドソンの「サラダの国のトマト姫」にまさるとも劣らないすばらしいアドベンチャー・ゲームなのです！バンダイさん，プレイもせずに過小評価したバカなボクをどうかお許しください。

読者のみなさんも，とにかく一度プレイしてみてください。プレイしたが最後，その魅力的な世界に引きこまれてしまうにちがいないでしょう。ボクなんか，ソフトを手に入れたその日に丸１日がかりで解いちゃったんだから！ 我ながら，これはなかなかのスピード記録だと思います。

この大作「サザンクロス」はPC－8801，9801，9801F，FM－7，X1用が発売されており，価格はカセット版4,800円，ディスク版6,800円です。

プロローグ

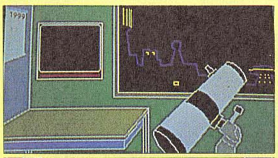
時は西暦1999年，あなたのもとに１通のメッセージが届きました。「地球人にとって大切な物をお渡しするので，サザンクロスまでおいでください」

物語はあなたの部屋の情景からスタートします。あなたはサザンクロス(南十字星)に行き，フェニックスにカプセルをもらって地球に帰ってこなければなりません。必要なものは，あなたの頭脳とキーボードを打つ指です。

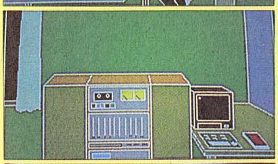
では，ぶじ帰ってこられんことを……。サザンクロスでさんざん苦労してください。

ADV 1

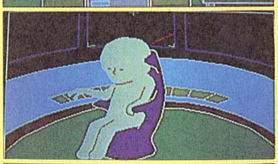
さあ，まずはスタート場面。「サザンクロス行きのUFOを呼べ！」なんて言われたけれど，いったいどうやって？ アドベンチャー経験の豊富な人ならば，この程度のトリックは楽勝，楽勝。



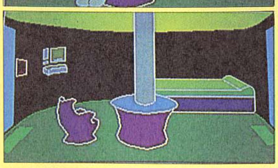
スタート地点の右側の部屋，ここでも重要な情報が得られる。部屋の中にある物はすべてLOOKしてみるべし。でも，コンピュータにくわしいキミには，この情報は不要かな？



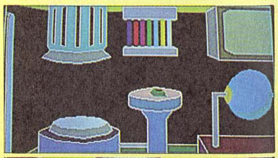
ようやく宇宙船に乗れたと思ったら，非常警報が鳴りだした。なんとUFOはエンジン・トラブルを起こして墜落（ついらく）してしまうんだ。そのショックでボクは気を失ってしまい……。



気がつくと，ボクは宇宙船の下の部屋にいた。ハシラ，ベット，イスと気になる物はいくつもあるけれど，たいした収獲は得られない。しかたない，となりの部屋に行ってみるか……。

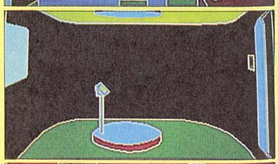


科学が地球よりはるかに発達している宇宙人たちの持ち物には，理解できない物が多い。ここにあるダイもじつに不思議な装置だ。なにしろ，あっという間にいろんな物を作りだしてくれるんだから。

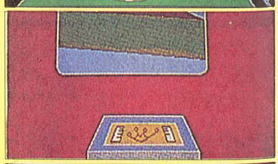


ここは物質転送室。あることをすれば，物体を別の場所にワープさせてくれるんだってサ。

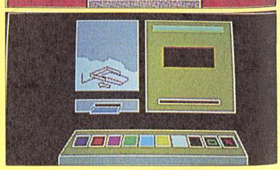
そういえば，「物質瞬間輸送装置」なんてのがでてくるアニメがあったっけ。



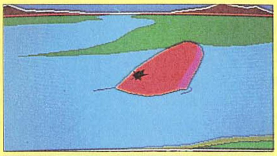
悩んだあげく台の上に乗ってみたけど，なんにも起こりゃしない。スクリーンには見たこともないような景色が写っているし，手元のコンソールには４本指の跡がついた機械がならんでいる。



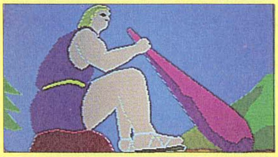
この場面に出られたボクは怒ってしまった！ まったく，なんちゅうコマンドを入力させるんだ！ 過去「デゼニ」のアレや「サラトマ」のソレもすごかったけど，今回のコレも負けず劣らずすさまじいコマンドだ。



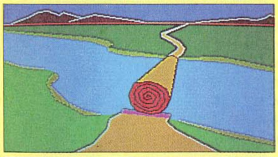
物質転送室をうまく使ったボクは，こうしてＵＦＯの外へと出ることができた。このアドベンチャーはいくつものブロックに分かれていて，それぞれを抜けだすことがとってもムズカシイ。ここ，ＵＦＯの外は，最初から数えて３番目のブロックだ。



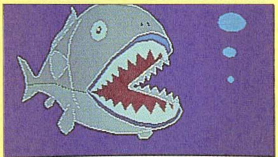
なんだかよくわからんオリオンという巨人が目の前にいる。ふだんはとても凶暴なヤツだけど，時には親切にしてくれることだって……。すべてはボクの行動にかかっているんだけどね。



行く手をふさぐ天の川，天の川っていうのは星の集まりじゃないんですか？　なんとかして橋をかけなければなりませぬ。おり姫さん，ひこ星さーん，どうか渡してくださいネ♡

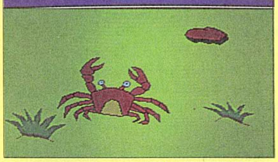


ギョエー，ピラニアだ！　ほらみろ，泳げもしないくせに川に入ろうとするから，こういうことになっちゃうんだよ。あれ？　でも死なないのはナゼだ？

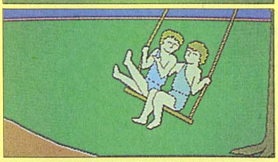


ADV2

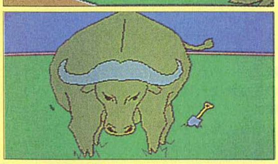
ここＡＤＶ２はファンタジー・ワールド。さまざまな星座の化身たちに助けてもらって，難関をクリアしちゃおう！　スタートの場面では，カニさんをつかまえられれば（すぐには無理だけど）道は開けるヨ。



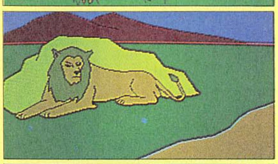
仲のよい双子の兄弟が，ブランコに大きく揺られている。双子座からやってきた彼らには，ぜひともいろろたずねてみる必要がありそうだ。



オッ，あんなところにシャベルが！　アドベンチャー・ゲームにはシャベルがつきもの。なんとか手に入れたいなあ。こわそうな雄牛さん，ボクは敵じゃないんだよ。シャベルをいただくわけにはいきませんか？



道ばたでねころがっているライオンくん，どうぞ通してくだしゃんせ——。ご用のない者通しゃせぬ。この意地悪な彼は，ハンパな手段ではどいてくれそうにない。エイ，こうなったら強行策だ！



彼は大熊座の化身のクマ。なにやら悩みごとがありそうだ。コラコラ，クマが出てきたからって死んだふりなんかしなくていいんだヨ。



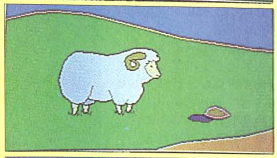
この場面でもやるべきことあり。彼からはいろいろな情報を聞いておかなければならないし，地面に落ちているロープも非常に気になるね。



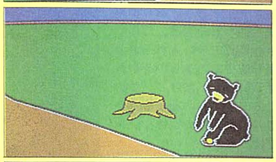
のんびりとねっころがっている仙人のような人物。キミは気楽でいいねえ。ボクは早くこのＡＶＧを解かなきゃいけないので必死なのに……。



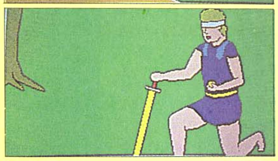
このＡＤＶ２を脱出する方法は，１とおりだけではないはず。ボクがプレイしてわかっただけでも，少なくとも３とおりある。このゲームではここ以外にも数か所，枝分かれの場面が用意されているそうなんだ。



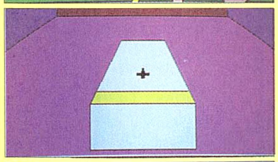
子熊が楽しそうに遊んでいる。だけど，この子はじつは迷子になってしまっているんだ。賢いキミにはどうすればいいかもうわかったと思うけど，子熊を連れていくのがひと苦労だゾ。



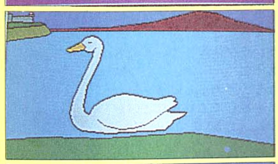
こちらにおられるお方こそが勇者ペルセウス。彼は力がとても強く，なんでもできちゃいそうなんだけど，悩みというものはだれにでもあるようで……。



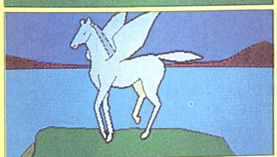
オヤ，こんなところに大きな箱が！　ふたに開いている十字の穴，思わず「ジュウジカ　ツケル」なんて入力しちゃったりして。エッ，「デゼニランド」じゃない？　——お粗末さまでした。



湖のほとりには大きな白鳥がいた。そして湖の向こう岸に見えるのは，きれいなお城——とくれば，白鳥の背中に乗って湖を渡るしかないんだろうけど。



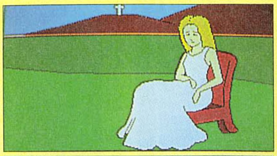
ＡＤＶ２の３とおりの解決法のうち①は，このペガサス。ギリシャ神話などで知られているペガサスは，空を飛ぶことだってできる。だけど，ペガサスがＡＤＶ３へつれていってくれるってことじゃないよ。



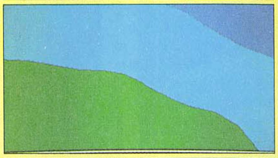
なんだってこんなところにドラゴンがいるんだ！　逃げようとすると，親切にもボクのことを殺そうとしてくれる。エーイ，おまえなんか石になってしまえい！



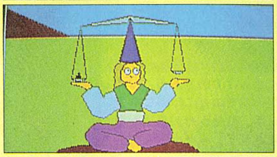
かわいい女の子が，なにか悲しみにくれているようすだ。なんでも大切な物をなくしてしまったらしい。この少女がＡＤＶ２脱出のキー・ポイントとなることには，もうキミも気づいているよね。



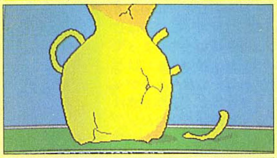
澄んだ水を，いっぱいにたたえている湖だ。もういいかげん歩き疲れちゃったなあ。どれ，このへんでひと休み，よっこらしょっと。だーれ？　暑いからひと泳ぎしたいなんて言っているのは。



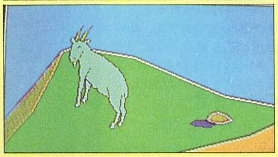
この小人もなかなかわけのわからないヤツだ。「てんびんでなんでも計ってあげるよ」と自分で言ってるくせに，なにかを計ってもらおうとすると「エー，こんなのを計れっていうの？」と軽く拒否してくれる。



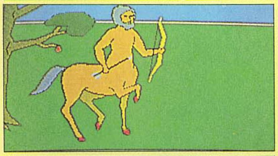
ＡＤＶ２の３とおりの解決法のうちの②は，このツボの場面で手に入れられる物を使ってあるものを取ればいいんだ。だけど，そのためにはいろいろと道具を持ってなくちゃいけないんだけどネ。



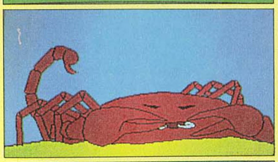
ヤギさん，キミの大好物は紙だよネ。よし，それならこれをあげよう。とばかりにメモをプレゼントしたんだけど食べてくれない。アレ，地面にあいているこの穴は？？？



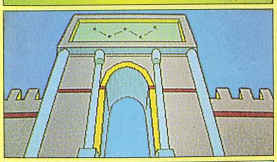
イテ座のイテ君は，いきなりナゾナゾをだしてきた。フッ，おろか者め／　このナゾ解きの天才と呼ばれるボクに対してナゾナゾを出題してくるとは／　こんな問題，チョチョイのチョイさ。ヘッヘ／



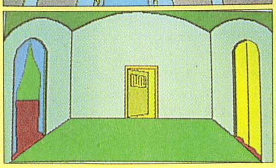
エッ，なんでさそりが出てくるんだ？――アッ，そうかサソリ座っていうのもあったんだっけ。こいつはたちまちのうちにボクのことを殺してくれるひどいヤツだ。



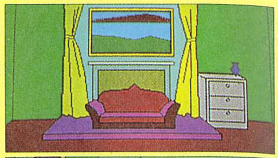
ヤッタァ，お城にこられたぞ／　ずいぶん立派な門だなあ。ＡＶＧによっては城の門を開けるのがとても難しいゲームもあるけれど，ここでは単に「ＥＮＴＥＲ」で入れるんだ。



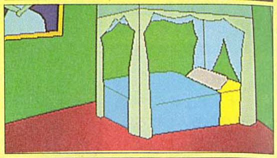
ゲームには直接関係のないこういった場面でも，とってもていねいに描いてある。こういうアドベンチャーには非常に好感が持てるね。バンダイさん，今後とも期待してますよ／



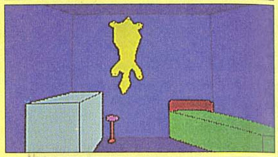
ここはこの城の主，カシオペアの部屋だ。勇者ペルセウスの話によると，こいつはとても悪いヤツらしい。見つかりでもしたら，ボクもすぐさま捕えられてしまうにちがいない。



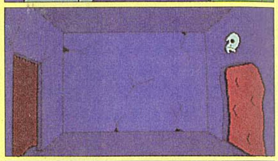
なんだ，この少女趣味のベッドは／　キモチワルーイ。こんなところで毎日寝ているんだろうか？　ウーム，カシオペアが異常なヤツだっていうのがわかるような気がしてきたゾ。



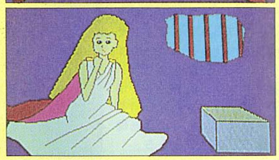
ここはこの城の番人の部屋。壁にかかっている毛皮がなんとも気にかかる。でも，この城の人たちはいったいどこへ行ってしまったんだ？　陽気がいいから，みんなでピクニックにでも行っちゃったのかな？



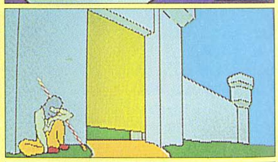
城の地下室はかびくさいにおいのただよう陰気なところだ。左の部屋へはすぐに入れるけれど，右の部屋の扉を開けるためには，超自然的現象にたよるしかなさそうだ。



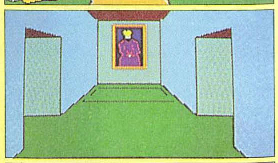
こんなところにいらっしゃったんですか，アンドロメダ姫。今すぐ私がそなたをここから出してあげましょう。だけど，この城から抜け出すには，かなり頭を回転させなくちゃだめダヨ。



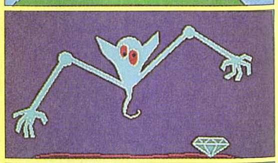
ヤヤ，こんなところにもお城があったゾ／ここはケフェウス城っていうんだってサ。門番がいねむりをしてるから起こさないようにそーっと入っちゃおうっと／



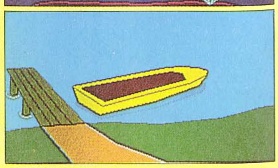
城の中はこんな感じになっている。中央の壁にかけてある絵は，いったい何の絵だ？　あれがケフェウスの肖像画なんだろうか？　床にわずかにすき間が見えるのも，何かを暗示しているような気がする。



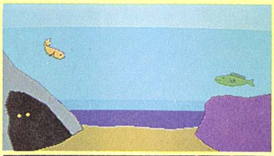
ゲッ，ゲッ，ゲゲゲのゲとオバケがでてきた。しまった～～，ドラキュラ相手じゃないから十字架もきかないだろうし……。こんなことなら，お守りでも持ってくればよかったなあ。



ここはお城の外の船着き場。ちょうどうまい具合にボートが１そうとめてある。ウダウダ言う前に，あなたにはこのボートに乗ってもらいましょう。



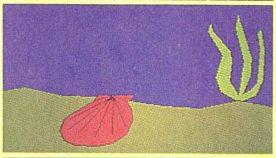
アレ？　ここはどこだ？酸素ボンベもなしにずっと水の中にいられるなんてオカシイね！　洞窟の中でキラリと光る目がボクのことを見ている。なんだかイヤな予感がするなァ。



ギャー，怪物だ――！やっぱり思ったとおりだ。こんなところへ入らなきゃよかった。今さら後悔しても，もうオソイ。ああ，意識がだんだん薄れていく……。

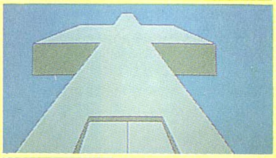


ＡＤＶ２の３とおりの解決法のうちの③は，この貝を開けること。もちろん，素手で開いてくれるほど世の中アマくはない。ＡＤＶ２の解決法の①②③の三つともわかった人は天才ダヨ！

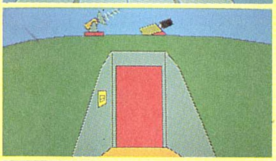


ADV3

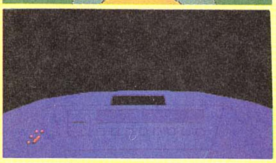
オー，とうとうサザンクロスに到着したゾ！　だけどまだＡＤＶ３・４・５が残ってるのに，こんなに早く着いちゃっていいのかな？まあいいか。とにかくゴールは目前なんだもの。



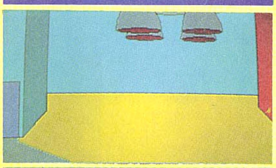
こんなところにドームがあるぞ。ふーん，サザンクロスの中にはここからも入れるのか。よーし，いっちょうここへも入ってやろう。アレ？　でもこのドアはどうやったら開くんだ？

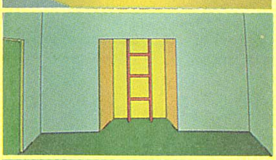


ここはサザンクロスのメイン・コントロール・センター。異星からやってきたボクには，当然こんな機械の扱いかたなどわかりゃしない。だけど，あることをしておかないと，あとですごく困ってしまうんだ。今までの経験を生かしてみよう。

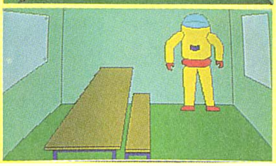


へーえ，サザンクロスっていうのは，実は宇宙ステーションだったんだってサ。この南十字星にこれだけの基地を造っちゃうんだから，科学力の発達した宇宙人たちなんだろうなあ。オッと，早いとこ問題のカプセルを見つけださなくちゃ……。

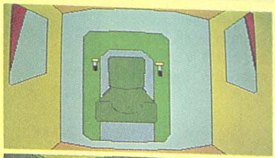




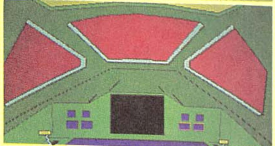
人っ子１人いない休けい室だ。ここにもカプセルはない。そうそう，ボクはこれから地球までのスペース・トリップをするんだっけ。それならもちろん，コイツをいただいておこう。



ウロウロしているうちに宇宙船の前へやってきてしまった。オイオイ，いいのかよ，カプセルも持たないうちに宇宙船に乗っちゃって。どうなっても知らないからな！



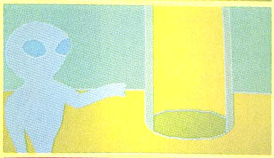
四苦八苦して宇宙船を飛び立たせたけど，宇宙空間はトラブルの連続。エンジンはおかしくなるわ，隕石も飛んでくるし，あげくの果てには燃料切れときた。エーン，ボクはいったいどうなっちゃうんだよォ～。



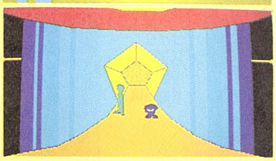
オヤ？ここはどこだ!?ゲームをちゃんとここまで解いてきているキミなら，なぜこんなところに自分がいるのかわかるよネ。それにしても，外の光がやけにまぶしいナァー。



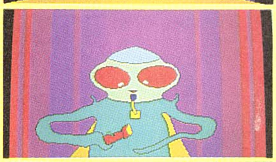
いっしょに乗っていた宇宙人が親切に案内してくれた。「会議場でカプセルをもらってスペース・ボートからお帰りください」要するにこのゲームはまだまだ先が長いってことなんだろ。



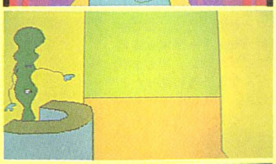
うわー，ほんまやでー，これがサザンクロスやでー，わてホンマびっくりしましたわ，なんて大阪弁でしゃべれば，ここの人たちに言葉が通じる――わけないか。



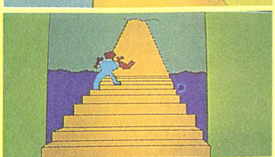
宇宙人のオバさんの話だと，ここから先へは行けないんだってサ。わざわざさからって先へ進んでも，何もいいことはないと思うヨ。



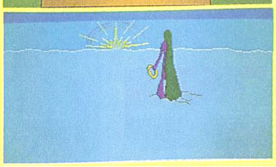
よってらっしゃい，見てらっしゃい。ここはサザンクロス名物のスペース・コロニー。この星へきてここを見ずに帰ったら一生の損だヨ！　団体割引だってＯＫさ！



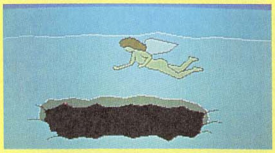
長いナガ～イ階段だ。いったいこの階段はどこまで続いていくんだろう？ヒイコラ，ヒイコラ，こんなに長いと上がるのにもひと苦労。まったくもう，せめてエスカレータにでもしてくれればよかったのに。



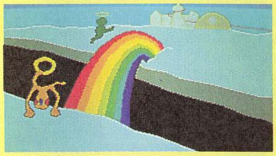
見わたすかぎりの雲の海，歩いていても足ごたえがまったくない。ボクは思わず「ＥＡＴ　ＣＬＯＵＤ」と入力しちゃった。だって，この雲ふわふわしてて，ワタガシみたいなんだもん。



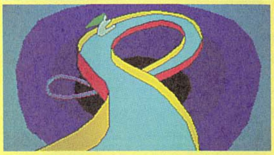
ポッカリと穴のあいた雲の上を天使が飛んでいる。マネをしようとしたってダメだよ。だってキミには翼が生えてないんだから。



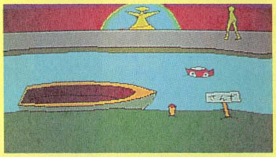
キレイな虹の橋がボクの目の前に現れた。むこうにある城に行くために橋を渡ろうとしたんだけど，天使のリングがないと渡らせてくれない。エ～ン，困ったヨ～。



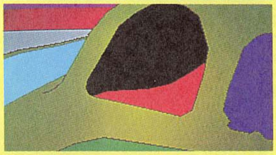
こんどは長いすべり台だ。このすべり台は，まるで地の底まで続いていくようだ。でも，こんなに長いことすべってたら，摩擦でおしりがヤケドしちゃうと思いません？



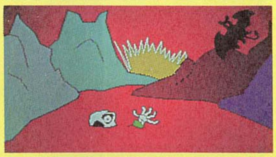
ようこそいらっしゃいました，三途の川へ。あなたは針の山のスペシャル・ディナーがよろしいですか，それとも血の池のフルコースがよろしいですか？



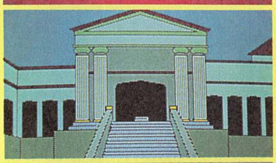
「わしはぜったいにここをどかんぞ，ブツブツ…」なにかをつぶやいている宇宙人がいる。この洞窟の中にはぜひ入ってみたいのだが……。



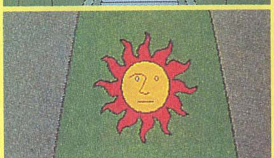
なんとも不気味な血の池だ。目の前のドクロは明日のボクを暗示しているのだろうか……。イヤダー。こんなとこ早く抜けだしたいヨー。いっそのこと，思いきって池に飛びこんでやろうか。

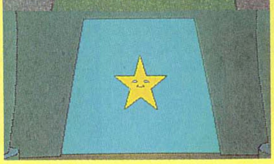


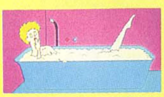
やっとのことで，ここ宇宙第13セクター環境会議場にたどりつけた。でもまさかこんなところにあったとはねえ。ここにくるためには，３とおりの方法があるんだヨ。

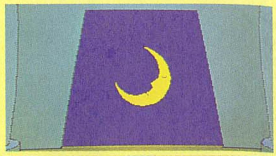


会議場の中にはドアが三つ，そのうちの二つは簡単に開いてくれるけど，残りの一つはちょっとやそっとじゃ開いてくれない。おかしいなあ，なにかやり忘れていることでもあるのかナ？

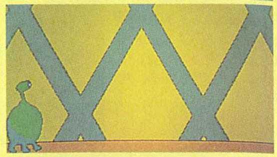




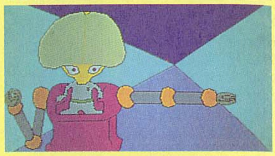




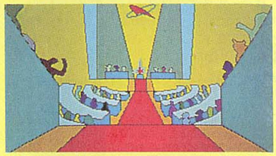
ベイビー。この先は行き止まりだぜい！　素直に引き返したほうが身のためだぜ。なにしろこの建物には，特殊警報装置っていうシロモノがついているんだからよオ。



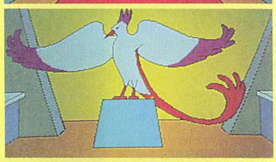
ピィー，ピィー，この先は危険ですよ。関係者以外の立入は禁止してますので，お引きとりください。と，どちらがほんとうの体だかわからない宇宙人が叫んでいる。この星ではワイロなんかは通用しないのかな？



ここがうわさの会議場か。なんでだか知らないけど，ずいぶん盛り上がってるなあ。よし，ボクもいっちょ参加してやろう。ガンバレニッポン！ガンバレニッポン！——ん？



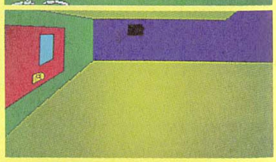
ああ，いとしのフェニックスくん，とうとうめぐり会うことができたんだね。ボクが地球からやってきた使者ヤマシタだ。ねえ，早くカプセルをちょうだいよ！



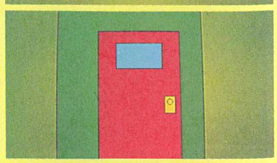
ありゃ？なんだこりゃ？遊技中止ってゲーム・オーバーを日本語に直したのか。ゲーム・オーバーの画面にこれだけ凝ってるとは…。読者のみなさんにもサザンクロスでサンザンクロウしてもらいましょう。



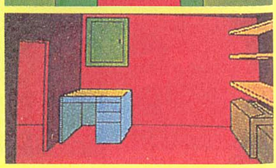
ウ～ン，あれ？　ボクはどうしたんだ？　そうだ，カプセルをもらったあとだれかに突きとばされて……アッ，カプセルがない‼しまった！何者かにカプセルを奪われてしまったんだ！



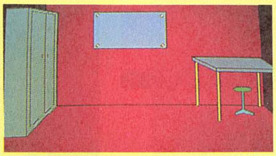
いつまでも横になっていてもしかたないから，まずは起き上がろう。よいこらしょっと。すると，目の前に大きなドアが一つ。ボクは鍵を持ってないけど，このドアを開けられるのかな？



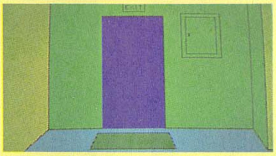
ボクは今，ここサザンクロスという見知らぬ土地で迷子になってしまった。困ったナァ，スペース・ポートへ行かなくちゃ帰れないし，カプセルも取り返さなくちゃならないのに…。



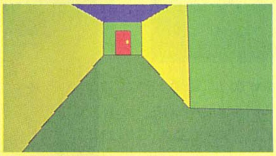
倉庫のはじの部屋はこんな感じ。ロッカーにはカギがかかっていて，ポスターもしっかりと固定されている。どこからともなく何かがさびつくにおいがするのが気になるなあ。



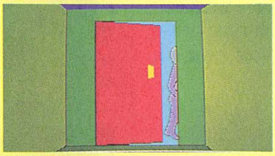
このドアは電磁ロックされていて，電流を流さないと開けることができない。そのためには，アソコで手に入れた道具が必要だ。



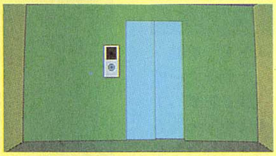
フゥ~，やっとの思いで脱出できたゾ。まだまだこれから先，いくつもの難関があるんだろうなぁ。どれ，もうひとガンバリするか。



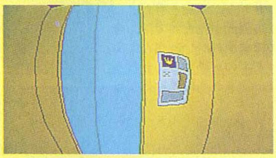
ここのドアは半分ぐらいしか開いてくれない。イスか何かがドアのむこう側につっかえているようだ。体を細くでもしなきゃ，このすき間は通れそうにない。



みなさん，この場面に感動してください。エレベータを呼ぶと，なんとドアが本物のようにスウッと開くんです！　スゴイ！　だけど，他の場面にもこういう工夫がほしかったネ。



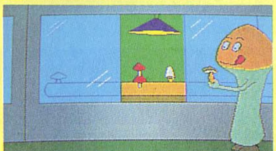
このエレベータを動かすのもひと苦労。科学が発達してるだけに，この星の人たちはとても横着になってるんだ。横着者のキミには，彼らの発想がすぐにわかるかな？

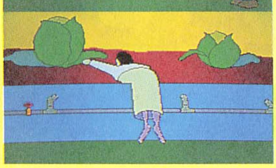


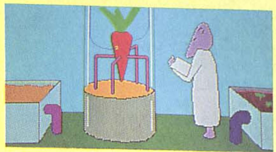
ここは園芸ルーム。緑が少なくなってしまったサザンクロスでは，こうやって植物を育てていくしかないんだ。だから，異常に発達した不気味な植物もある。まずはゆっくりとご鑑賞あれ。

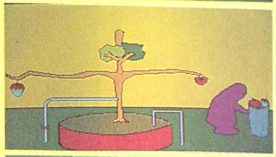


リンゴ，ニンジン，キャベツ，キノコが栽培されている。このゲームの作者はかなりユーモアに満ちあふれた人なんだろうね。だって，1枚1枚の絵を見てるだけで思わず笑っちゃうもの。

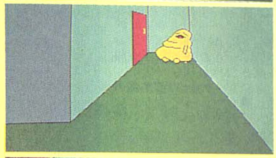




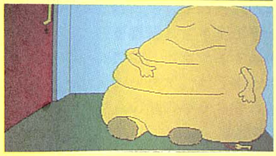




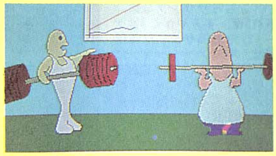
園芸場のはずれには倉庫がある。科学の粋を集めたこの建物の倉庫だから，ひょっとしたら何かスゴイモノが隠されているかもしれないし，スペース・ボートへの脱出口があるかもしれない。一度は近づいてみる価値がありそうだ。



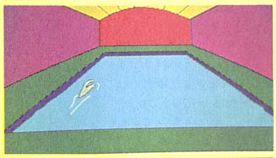
ナンテヤツ!! 倉庫番（と言ってもゲームじゃないよ）のくせして，いねむりをしてるなんて！まあ，ボクにとってはアリガタイけどね。いただく物だけいただいて，さっさと先へ進んじゃおう。



ここはトレーニング・ルーム。ゼイ肉のついた宇宙人たちが一生懸命に重量上げをしている。壁にあるトレーニング計画表を見てやってください。何事も計画どおりにいかないのは，どの星でも同じなようで―。



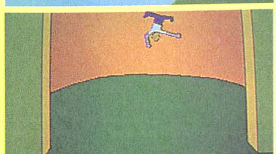
うわー，広いプールだ。こんなに大きいのにたった1人しか泳いでる人がいないなんて。イモを洗うような夏の地球の人たちに見せてやりたいね。



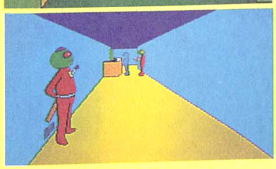
カウンターにはニヤけた宇宙人がいた。こいつは，すぐに自慢話ばかりするスゴくやなヤツなんだ。ハイハイ，どうせキミはエライですョ。エーイ，いっぺんどついたろか！



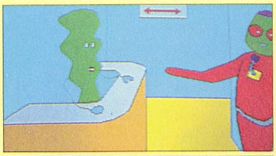
オット，これは意表をついた攻撃だ，こんなところに無重力ルームとは。ポンポンとはねている人が実に楽しそう。そういえば，地球の遊園地にも似たような乗り物があったよネ。



ある場所であることをすると，こんな場面にでることができる。ここまできたら，こんどこそほんとうにゴールは目と鼻の先だ。当然，キミはもうカプセルを取りもどしているよね。

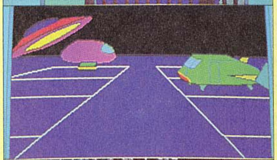


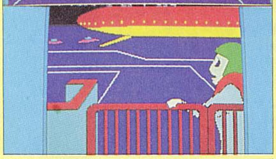
ようやくスペース・ポートにたどり着いた。サザンクロスから地球行きの宇宙船もきっとあるにちがいない。まずはここのオバさんにいろいろたずねてみよう。もちろん，宇宙船に乗るにはパスポートがいるヨ。



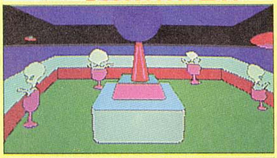


大型船，中型船，小型船それぞれがちがう場所に停泊している。ボクは自分のパスポートにあった宇宙船を探さなければならない。ハイジャックをしてでも他の船に乗りたいって言うんなら，それでもかまわないけどね。

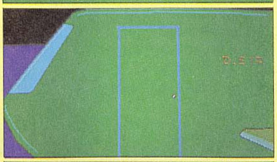




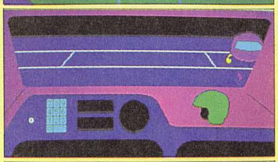
「こちらサザンクロス，第219便，すみやかに3番ゲートから着陸せよ」なるほどね，宇宙ステーションにも管制塔っていうのはあるんだ。キミもスペース・フライトをする前に離陸の勉強をしておいたほうがいいんじゃない？



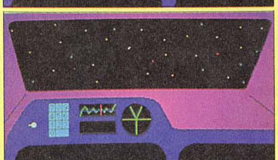
ヒエ〰〰，なんだこのオンボロの宇宙船は！　こんな鉄のかたまりがホントに宇宙を飛べるのかい？　オッ，いっちょまえにドアにはカギがかかってやんの。ヤダネ〰こんなクラシック船には乗りたくないねえ。

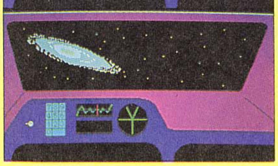


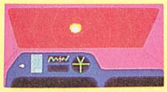
とは言ったものの，なりゆきからこのオンボロ船に乗ってしまった。まずはコンソールの上にあるヘルメットを手にしてみよう。これはすごく便利な道具で，このヘルメットをかぶるだけで宇宙船はボクの思い通りに動いてくれるんだ。

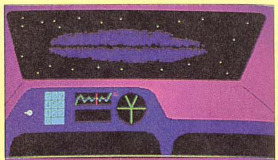


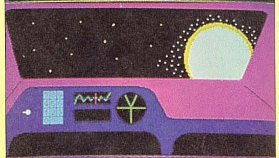
さあ，とうとう最後の宇宙空間に飛びだした。この宇宙は非常にメチァクチャなつながりかたをしているので，マップを作るのがスゴクめんどうくさい。星雲・巨星・暗黒星雲・ブラック：ホール・彗星・隕石帯などがあるので，がんばってマップを書いてみてね。注：上，下という移動方向があることも忘れずに！









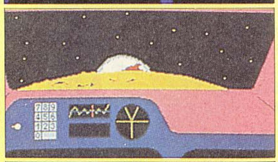






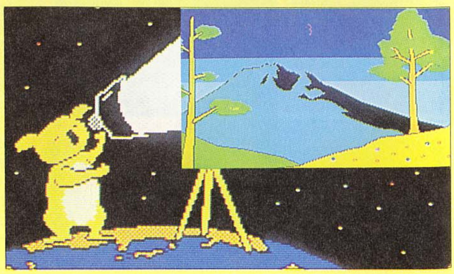


オオッ，地球と月だ！　この画面を見たキミは，今までの疲れがいっぺんにふっとぶのを感じることだろう。ほんとうに長い旅だったものね，今思えばすべての苦労はまるで一夜の夢のようなもの——。

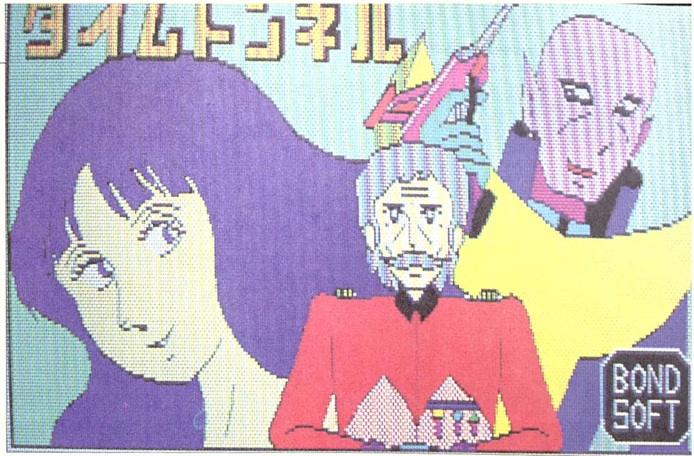




「地球は赤かった——(ガーリック)」公害と戦争に包まれた地球は昔の青さなどかけらも残していない。この地球を救えるのは，今ボクの手の中にあるこのカプセルだ！　はたして，その中味は？それはゲームを解き終えた人だけが知ることのできる謎なのだ。



for FMシリーズ，PC-6001mkIIシリーズ，PC-8001mkIIシリーズ，PC-8801シリーズ，MZ-700/1200/1500，X1シリーズ



画面数はなんと140!! タイムトンネルはコンピュータ小説だ

タイムトンネル

ボンドソフト

『タイムシークレット』というAVGを諸君は知ってるかな？　それほど宣伝をしたわけでもないのに，ジワジワと売れた名作AVGだ。その作品の続編が，グーンとスケール・アップして登場した。それがこの『タイムトンネル』という作品。タイム・シリーズの奥の深さをじっくりと味わってみてくれ。



なお，このソフトは，PC-8801/mkII/SR，PC-8001mkII/SR，PC-6001mkII/SR，X1/C/D，MZ/K/C/700/1200/1500用のテープ版が4,300円，PC-8801/mkII/SR，FM-7/NEW7/77用のディスク版が5,800円で発売されている。

★　★　★

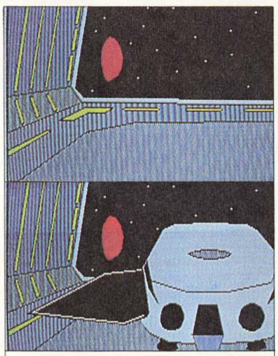
あらすじ

前作「タイムシークレット」で，地球をねらうダナーク人を倒すための武器を手に入れたキミは，それを持って植民星のファラス星へとむかった。ところが，その途中で宇宙船がいん石群と激突!せっかく手に入れた武器は，宇宙のもくずと散ってしまった。これかけた宇宙船を操縦してキミがやっとたどりついたのは，ベガサイド星の宇宙ステーション。さて，どうやって地球をダナーク人の魔の手から守ればいいのだろうか？

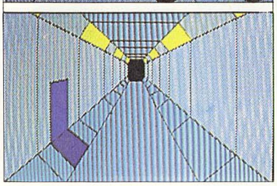
★　★　★

宇宙ステーション

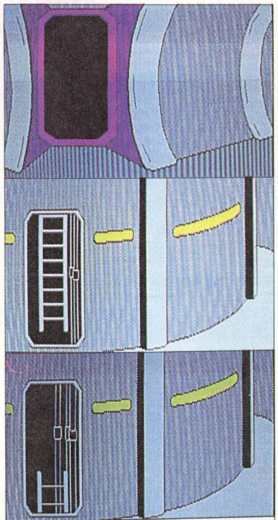
ゲームは，惑星ベガサイドの軌道上に浮かぶ，宇宙ステーションからスタート。ここは宇宙船の発着ドックだ。あることをすると，写真のように宇宙船が出現するんだ。



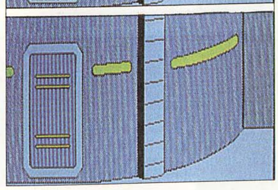
スタート地点の南には，こんな通路がある。ここの西側のドアは，どうしても開いてくれない。でも，ドアのむこう側の部屋にはぜひとも入っておかなくちゃ。まあ，直線的な方法では無理だろうけどね。



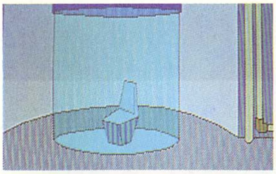
宇宙ステーション内は，部屋の配置などわりとゴチャゴチャしているから，キチンとマッピングしておいたほうがいいだろう。AVGの第1歩は，なんといってもマッピング。どんなゲームでもちゃんとしたマップが作れれば，キミも1人前の冒険者だ!



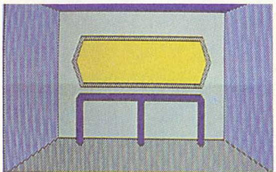
通路の西の奥にあるこのドアも，なかなか開いてくれない。このドアを開けるためには，なみなみならぬ工夫が必要なんだ。その方法は，どこか別の場所に情報として書いてあるので，まずはそれを見つけだしてみよう!

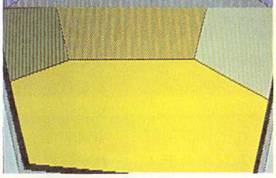


これが，宇宙ステーションと惑星ベガサイドとを結ぶ転送ルーム。キミはここのイスにすわるだけで，２か所を自由に行ったりきたりできるんだ。きっと，未来にはこういう設備ができるんだろうねェ。

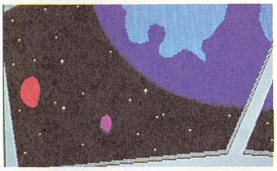


ここは，いったいどこなんだろう？　壁にとりつけられた大きな窓からのぞいたこの風景は，いったい何を意味するんだろう？——この二つのナゾの答えは，キミ自身で考えてみてネ。

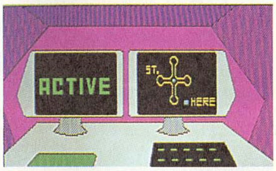




ステーションの天文台からは，広い宇宙を見渡すことができる。もちろん，ファラス星・ダナーク星もちゃんと見える。だあれ？　地球が恋しいなんて泣き言を言っている人は！

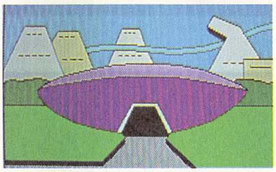


ここが，宇宙ステーション内のコントロール・ルーム。パスワードさえ知っていればキミはステーション内のさまざまなものを制御できる。パスワードは，マニュアルをよく読めばわかるョ。

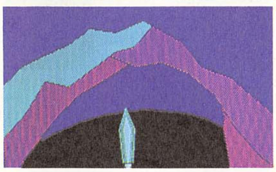


惑星ベガサイド

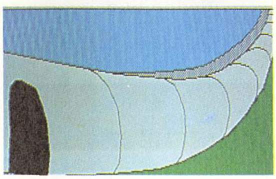
ここは，ベガサイド星。この建物が，ベガサイドと宇宙ステーションとを結ぶ転送センターだ。周囲にはたくさんの工場が立ちならんでいるけれど，何か関係があるのだろうか？

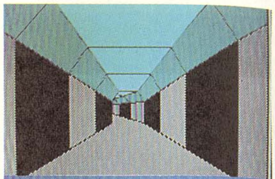


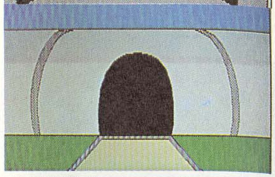
ベガサイドは，惑星ファラス（第１作目『タイムシークレット』参照）と同様，銀河の辺境にある地球の植民星だ。そして今，この星にもダナーク人の魔の手がのびてきているのだ（何のことだかわかるかな？）。



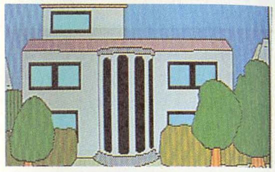
ベガサイドにある主要な乗り物といったら，このチューブ・ロード。そういえば，つくばの科学万博や成田空港にも似たようなヤツがあったよね。



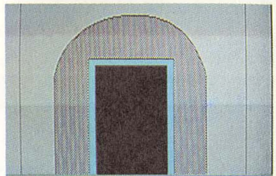


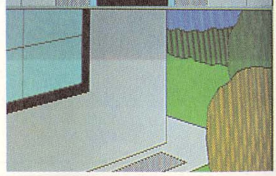


チューブ・ロードを使ってやってきたのは，ベガサイド星長官の屋敷の前。わりとしっかりしたつくりで，かなりのお金持ちのようだ。せっかくきたんだから，長官に会いにいってみよう。

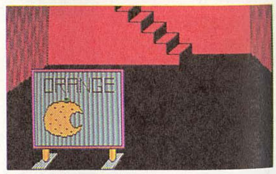


まずは入口があって，その東側にトビラのついた庭がある。このトビラには，カギがかかっている。無理に開けようとしてもムダというもの。どこかでカギを見つけてこなくちゃね。

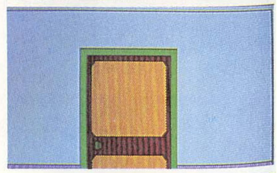




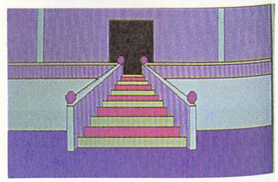
やっと地下室の中へ入ると，そこにはポツンとカンバンがひとつあるだけ。かじりかけのオレンジのマークが書いてあるこのカンバン，意外と重要な意味を持っているんだ。

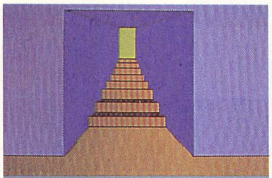


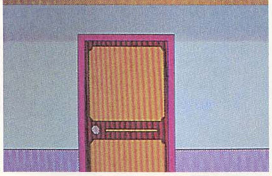
読者のみなさんから「レスキュー」のコーナーに送られてくる『タイム・トンネル』のハガキの中で，一番質問が多いのがこの場面。どこかでカギを手に入れて，１階の東側のドアを開けなくちゃならない。ドアの向こうは副官室になっているんだ。



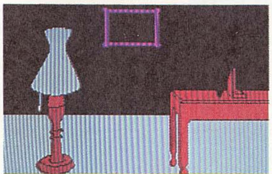
屋敷の中は，写真のようにけっこう広い。ドアは全部で三つあるし，地下室から３階まである。それぞれの場所でいろいろとやるべきことがあるから，見落としのないように歩き回ってくれ。

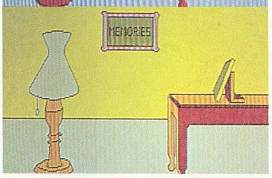




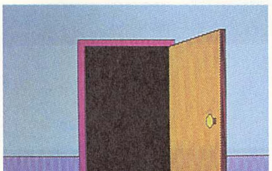


オッと，この部屋はまっ暗だ。まずは明りをつけて，部屋の中を確認しなくちゃっ。壁の額の中に書いてある「MEMORIES」という文字は，いったい何を意味するんだ？



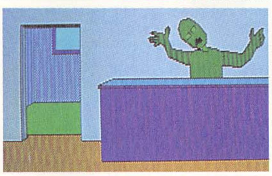


彼女が，このゲームのヒロインのエリーゼ。うまくやれば，キミは彼女と結婚できるかもしれないし，ヘタをすると２度と会えないことになってしまうかも…。とにかく，彼女はこのゲームで非常に重要な役割を果たしているのだ。

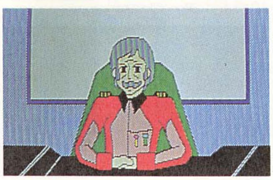




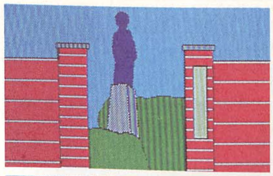
建物の３階には，長官のオフィスがある。入口のところには護衛ロボットがいて，危険物を持って部屋の中へ侵入しようとすると取り上げてしまうんだ。このロボットはすごく強いヤツだから，ヘタにさからわないほうがいい。



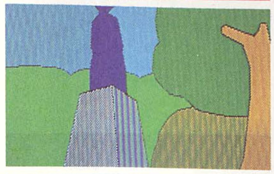
彼が惑星ベガサイドを治める長官，ハインラインだ。とりあえず，彼といろいろ話をしてみるしかあるまい。ちょっとだけ教えてあげると，ゲームを解くためには，この長官のところへ何度もこなくちゃならないんだ。



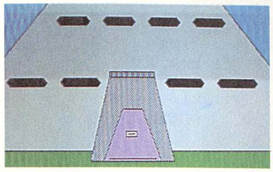
ベガサイドにだって，もちろん学校はある。中でもここは，成績が超優秀でないと入れないといわれている(？)ネコジャラ宇宙大学だ。ほら，ちゃんとカンバンに書いてあるだろ？



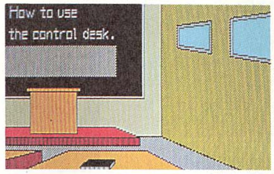
そして，これがこの大学の創始者であるネコジャラ氏の銅像だ。ネコジャラ氏さん（このゲームの作者）は，自分をゲーム中に登場させるのが好きだねェ。前作『タイムシークレット』でも，しっかりと出てきたもの。



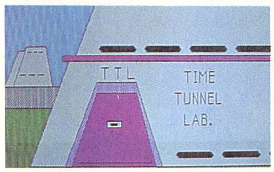
ネコジャラ宇宙大学の校舎は，さすがに超近代的。ドーム型の建物の中で，生徒たちは勉強しているようだ。この入口のドアを開けるのには，きっとみんな悩むだろうね。なにしろ，ドアを開けるために必要なのはカギじゃなくて…。



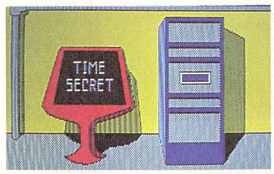
ようやく校舎の中へ入りこむと――あるワ，あるワ，いろんなものが。××××××はもちろんいただいておくべし。それに，黒板に書いてある文字にも注意をはらっておいたほうがよさそうだ。



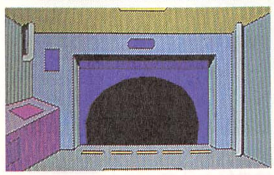
いっぽう，ネコジャラ宇宙大学のスミにあるこの建物が，タイムトンネル研究所。言うまでもなく，このゲームの主役である。ここのドアを開けるのにも，ひと苦労しちゃうかな？



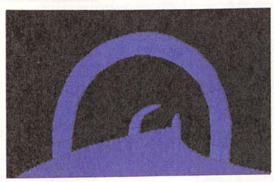
研究所の中へ入れたら，すぐにタイムトンネルの使いかたのお勉強をしておこう。それでなくても見たこともない時空間移動装置なんだから，しっかり使いかたをマスターしておかないと，タイヘンなことが起こっちゃうゾ。



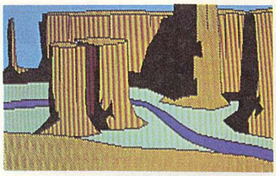
さあ，これがタイムトンネルの中だ。ワープには行き先の指定できないランダム・ワープと，行き先をちゃんと入力すればＯＫのマニュアル・ワープの２種類がある。



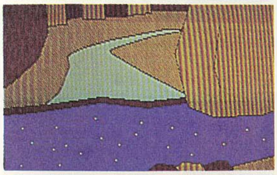
ぜひ体験してほしい，この迫力の画面！　パレット処理で画面をぬり変え，アニメーションのようにトンネルをつき進む感じを出しているんだ。だけど，タイムトンネルを使うたびにこの画面を見なくちゃいけないのは，少しかったるい。



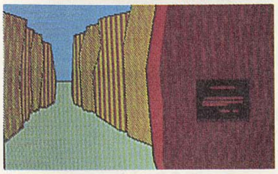
16世紀：アメリカ



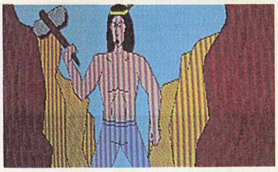
オーッ，これはまさしくグランドキャニオン!! ボクもここにいったことがあるけど，本当に雄大な景色なんだ!! 読者のみなさんもアメリカに行く機会があったならば，ぜひ見てきてネ。



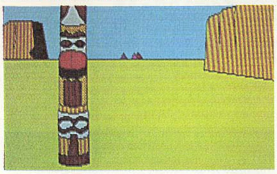
グランドキャニオンの谷の中を，きれいな川がサラサラ流れている。オヤ？ 川の底でキラキラと光っているのは何だ？ 16世紀の西部アメリカと言えば…。わからない人は歴史の教科書を調べてみよう。



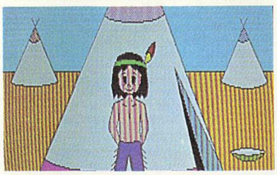
切りたったガケの間を進んでいくと，岩に何やら文字プレートがうめこまれているのが見つかる。「この先インディアンの土地，よそ者入ると頭の皮はぐ」――こいつは，ヤバイ雰囲気になってきたゾ。



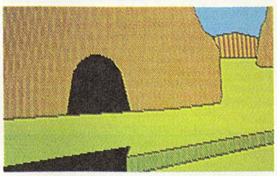
しまった！ さっそくインディアンに見つかってしまった!! エーイ，こうなったら戦うか逃げるか腹を決めるしかない。ちなみに，この場面は２とおりの方法でクリアできるヨ。



平地のまん中に，ポツンとトーテムポールが立っている。インディアンたちが作ったものだから，何か仕かけがあるのかもしれない。登ることも動かすこともできないけど，ひょっとしたら，「『デゼニランド』のアノ柱と同じなのかな？



インディアンの部落には，かわいい子供のインディアンがいる。この子はまだ幼いから，キミのことを友達と思っているようだ。仲良く話していれば，きっといいことがあるヨ。

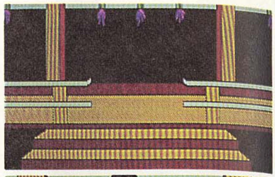


ややっ。目の前に大きな地割れが！ ある程度ＡＶＧを解いてきている人なら，クリアの方法はすぐにわかるだろう。比較的よくあるパターンなのだ。

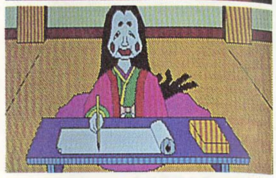
10世紀：日本



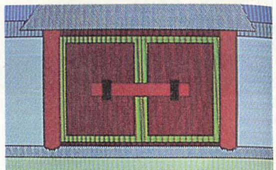
ワープしてきたところは，平安京の大きな池の前。平安時代というだけあって，さすがに情緒が感じられる。この池でも，いろいろとやることがあるんだ。

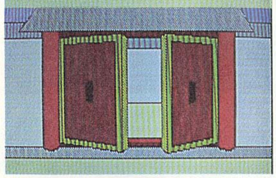


平安時代と言えば，出てくるのが寝殿造《しんでんづくり》。読者のみなさんも日本史で勉強したはず。その他にも書院造や校倉《あぜくら》造というのがあったよね。とりあえずは建物の中に入ってみよう。

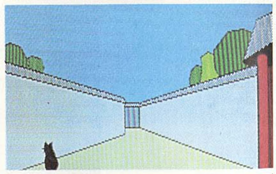


ジャーン！「源氏物語」で有名な紫式部の登場だ！ でも紫式部ってこんな顔だったのかなぁ？ 一説によると，清少納言はすごい美人で，紫式部はかなりブ○だった，といわれているけれど…。





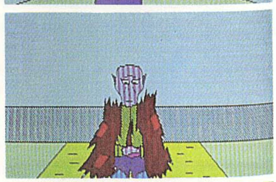
キミの行く手を，丈夫そうな木の門がふさいでいる。だけど，門の内側にいるからラッキー！ チョチョイのチョイとやれば，簡単に門を開けることができるんだ。



門を抜けると，そこは曲がりくねった１本道。シンプルだけど，平安時代の特徴をよくとらえているね。アレ？ こんなところにネコがいるゾ!? どうやってつかまえるかキミの腕の見せどころだ。

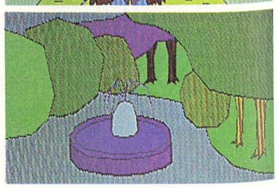


われこそは，平安京につきもののオイハギだ！――と勇ましく登場してきたのは，なんてことはないただのドロボウ。しかし，こいつはすごく強くて，ちょっとやそっとじゃ勝てそうもない。もっと強力な武器を手に入れてから，挑戦するしかないだろう。



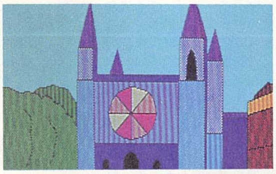
オイハギに勝つことができれば，このコジキの場面を見ることができる。彼もエリーゼと同じで，この物語の中では非常に重要な人物のひとりなんだ。彼の正体を，キミは知っているかな？

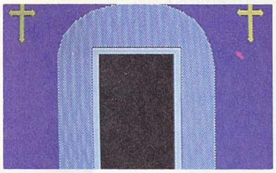
18世紀：ヨーロッパ



さて，続いてやってきたのは，オーストリアの首都，音楽の都ウィーン。ここまでの３か所は，ひたすらランダム・ワープすれば，こられるはずだ。

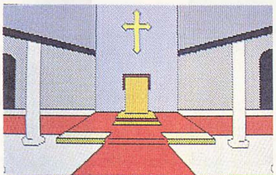
ふん水の東側には，こんな教会がある。窓にはめられたステンドグラスがなんともキレイだ。でも，見とれているヒマはない。さっさと中へ入ってみよう。

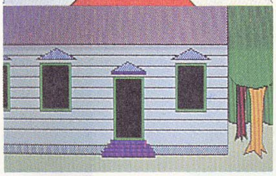




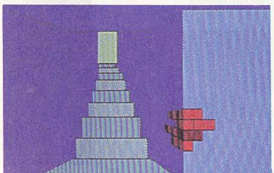
これが入口と教会の中。やたらと十字架が置いてあるのが目につく。そういえば，『サラトマ』にも似たような教会の場面があったっけ。だからって，同じ手が何度も通用すると思うのは，アマイ，アマイ。

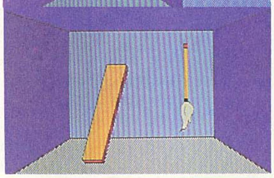
ふん水の西側にあるこの建物は，なんとも風格のある感じがする。それもそのはず，この建物こそ，有名な音楽家たちが集まり住んでいる場所なのだ。こうやって歴史上の場所へ行けるのも，ＡＶＧならではだネ。



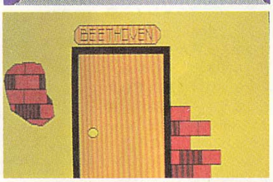


建物の中を歩き回っていると，物置きに出ることができる。このゲームでは持ち物の数に制限がないから，手に入れられる物はどんどんもらっておいたほうがいい。いつどんなときに，役立つかもしれないからね。

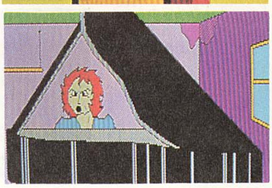




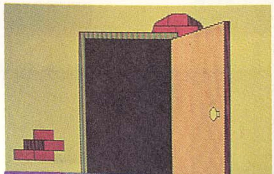
ここが，かの有名なベートーベンの部屋。すぐにでも入っていきたいけれど，ドアがこわれていて開いてくれない。なんとかして中に入る方法はないものだろうか？

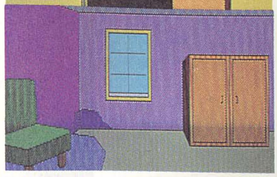


ついに，ベートーベンとゴタイメーン！　音楽史上に輝かしい功績を残した彼にも，スランプのときはあったようだ。ここでは，キミの，音楽に関する教養がためされるんだ。



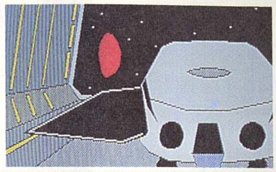
同じ建物の中には，こんな部屋もある。ここでも，いろいろとやることがありそうだ。気づくか気づかないかは，キミ次第だよ。



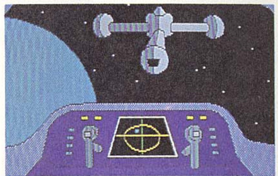


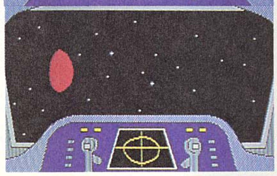
★ダナーク星

さて，惑星ベガサイド上でやるべきことをやると，舞台は宇宙へと移ることになる。まずは宇宙船発着ドックで，宇宙船に乗りこもう。単に「ウチュウセンノル」でＯＫだ。

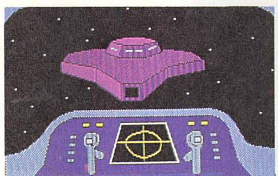


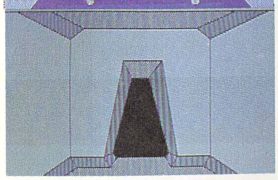
これが，キミの乗っている宇宙船の中だ。地球で訓練を積んできたキミにとっては，この程度の宇宙船の操縦はお茶の子サイサイのはず。なにしろ，行き先を指定しちゃうだけでいいんだから。





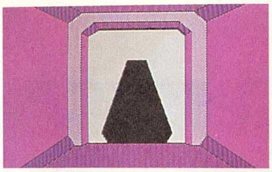
ある行き先を指定すると，途中でこのような宇宙船と出会うだろう。こいつはダナーク軍の宇宙船なのだが，どこかが故障しているらしく，ウンともスンともいわない。どう対処するかはキミしだい！



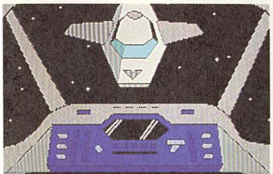


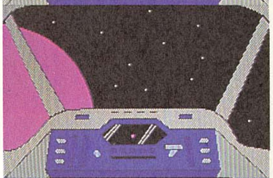
ダナーク軍の宇宙船の中には，敵の兵士がいる。戦うのもいいかもしれないけど，ヤツはかなり戦い慣れしていて手ごわいんだ。素手でむかっていくのは，それこそムチャというもの。

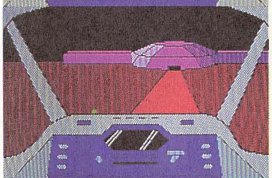


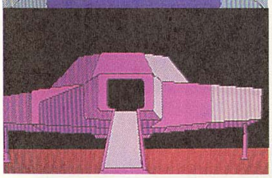


やっとの思いで，ダナーク星に到着。この星ではダナーク人の警備兵がウロウロしているので，注意深く行動しなくちゃならない。一歩まちがえると，即オダブツだぞ。

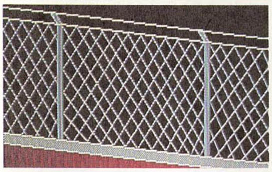




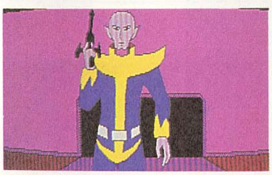




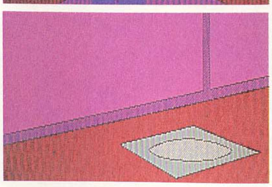
着陸地点の北には，こんな金網のフェンスがある。敵の警戒の目がうるさいから，どうどうと乗りこえていくわけにもいかないだろう。キミのアドベンチャー・センスの見せどころだ。



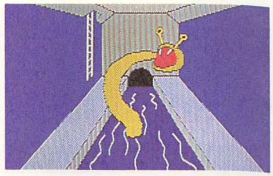
しまった！　敵に見つかってしまった!!　この場面にきちゃったら，もうオシマイ。涙をのんで，リセット・スイッチを押してください（スペース・バーでもいいョ）。



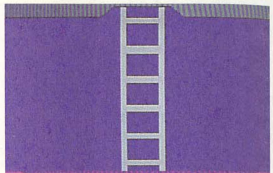
道路の中に，ポツンとマンホールがある。もちろん，中へ入っていくわけだけど，マンホールのフタには高圧電流が流れていて，さわることができない。さて，どうしたらいいものだろうか？

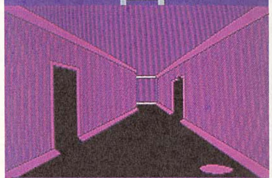


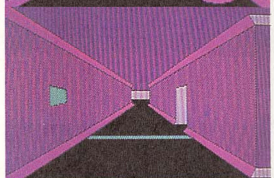
ギョエーッ！　下水道の中には，気持ちの悪いミズヘビが!!　でも大丈夫，大丈夫。今まで数々の難関をクリアしてきたキミにとっては，この程度の敵はなんでもないはずだョ。

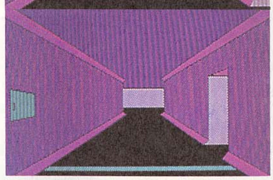


回り道はしたものの，なんとか敵の司令部に侵入することに成功！　この中は迷路のようになっているけど，キチンとマッピングすれば悩むことはない。オヤオヤ，だれだ？　いまだにマッピングもせずに，ＡＶＧを解こうとしている人は!?

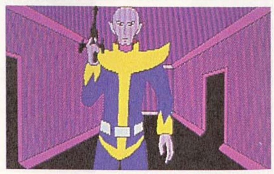




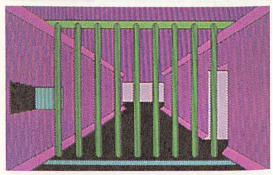




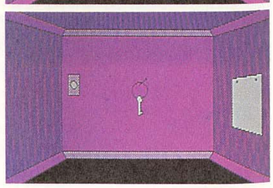
通路を歩いていると，ウジャウジャ出てくるのがダナークの兵士たち。もうここまで来てしまったら，逃げもかくれもできやしない。ひたすらアタックするのみだ！



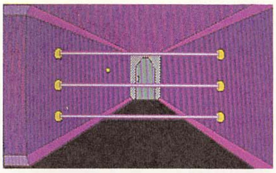
ギーッ，ガシャン！　ウロウロと歩き回っていたら，とつぜん天井から鉄ごうしが落ちてきた。どうやら，床のセンサーに触れてしまったようだ。警報装置は鳴っているし早く脱出しないとタイヘンなことに…。



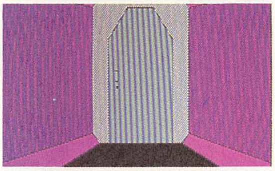
オヤ？　カベにカギらしきものと，張り紙がしてあるゾ。この手の物を見つけたら，必ず見たり取ったりするのがＡＶＧの基本というもの。忘れずに調査しておこうね。



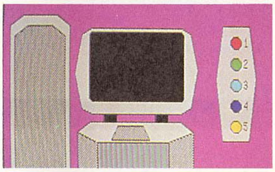
通路をさらに進んでいくとレーザー・バリアがキミの行く手をはばんでくる。よく調べてみると，レーザーの向こう側にスイッチがあり，どうやらそれがレーザー光線を制御しているようだ。『デゼニランド』と同じ手は使えないだろうし，さて，どうしよう。



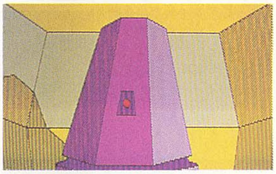
これがダナーク軍の指令官室のドアだ。部屋の中にはどんなワナがしかけられているかわからないし，敵の司令官がキミを待ちぶせしているかもしれない。とはいっても，いまさら引き返すわけにはいかないゾ。



アレ？　なんでだれもいないんだ？　いったい司令官はどこへ消えてしまったんだ？そんなキミの質問には，部屋の中央にあるテレビ電話が答えてくれるにちがいない。

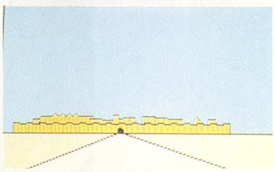


こいつが，ダナーク軍のすべてをコントロールしているメイン・コンピュータだ。この場面でキミがやることと言えば——もちろん，アレだよネ。

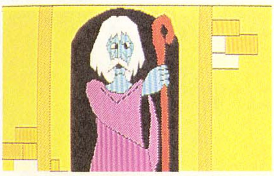


★1世紀：イスラエル

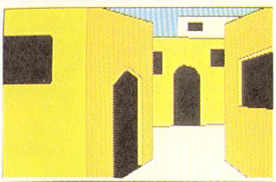
イスラエルといえば，キリスト教発祥の地エルサレムがあることで有名な土地。キミがタイムトンネルを使ってやってきたのは，キリストが生まれたころのエルサレムの町の中だ。歩き回って情報集めをしてみよう。

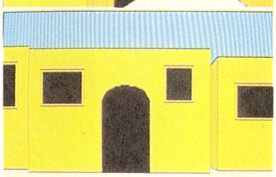


ナゼか，魔法使いがキミの目の前に出現！　エルサレムの町へ入ることを邪魔してくれるのだ。魔法を使って攻撃してくれるわけじゃないけれど，こいつはかなり強い。ちなみに，この場面には2とおりのクリアのしかたがあるんだ。

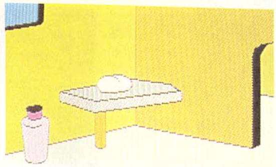


これがエルサレムの町の中。北のほうにある家にはぜひとも1度入ってみるべし。それ以外にも目につく物はたくさんあるけど，あまり気にしないほうがいい。

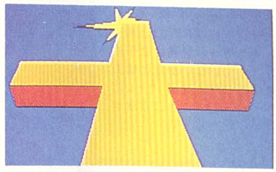




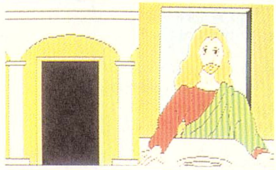
家の中には，××と，何だかいわくありげなカメが置いてある。ＡＶＧにチャレンジ精神はつきもの。このカメを調べないでおくわけにはいかないよね。



歴史を勉強しているみなさん，「ゴルゴダの丘」というのをご存知かな？　イエス・キリストが十字架にはりつけにされた，いまわしい丘のことなんだ。かっ色に輝く十字架が，なんとも不気味に見えるねェ。

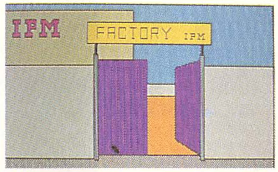


町の東側の建物の中では，なんとあのイエス・キリストが最後の晩さんを開いている。彼の質問には，心して答えるようにしよう。今後の運命をきめるだいじな情報が得られるかどうかのせとぎわなんだ。

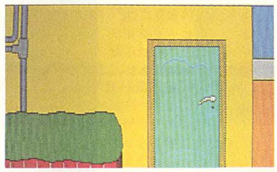


★26世紀：アメリカ

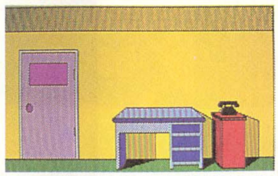
ゲームの進行上くわしい地名は教えられないけれど，ここがタイムトンネルでワープできる最後の土地なんだ。この時代にやってこないことには，ハッピー・エンドをむかえることはできない。



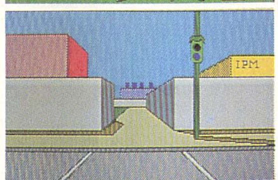
ある会社の門をくぐると，ドアがひとつあるのが見つかる。しっかりとカギがかかっていて，道具なしで開けることはできそうにもない。そこでトントンとたたいてみると——オヤ？　このドアは何でできているんだ？

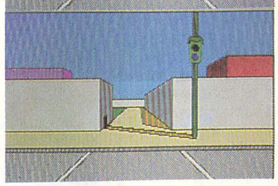


ドアを通って事務所の中へ入りこむと，こんな部屋に出られる。机，電話などがあり，いろいろとやるべきことがありそうだ。北側にあるドアも，なんとも気になるねえ。

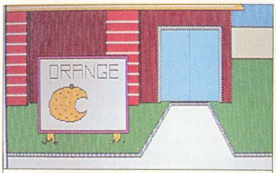


大きなフリーウェイ(？)が目の前を横切っているのだがこの道路は交通量の多いことで有名。信号をよく見てから渡ろうネ。そうそう，インチキをしてこの時代へきた人は一生この道路を渡ることができないョ。

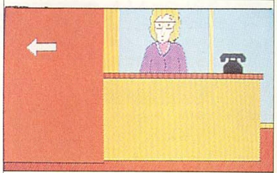




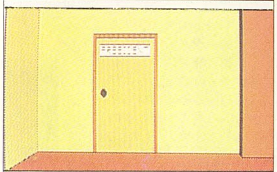
さて，ここが大ヒットパソコン〝オレンジ〟を発売しているオレンジ社だ。キミはすでに，この看板のマークをどこかで見ているはず。いまこそ，アノ謎を解くことができるのだ。



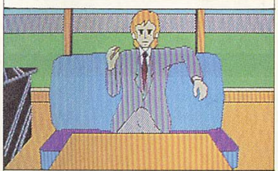
オレンジ社の中へ入ると，キミは受付嬢に呼び止められるだろう。「社長はご予約をとっていないかたとはお会いになりません」う〜ん，どうやってここをごまかせばいいんだろう？



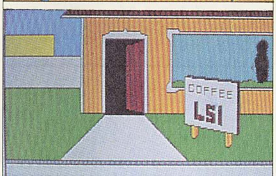
うまく受付をクリアして，社長室の前にやってきた。礼儀正しくあいさつして，部屋の中に入れてもらおう。とても繁盛している会社の社長さんだから，くれぐれもそそうのないように!?



さあ，彼はいったいダレでしょう？　この本の読者だけに特別に教えちゃうと，彼は，あの惑星ペガサイドにいたハインライン長官の若かりし日の姿なんだ。この場面がこのゲームの大きな分かれ道のひとつであることはまちがいない。



オレンジ社の東側には，近代的なコーヒー・ショップがある。ここで見知らぬ男が急に話しかけてきた。彼の提案に応じるかどうかは判断しだいだ。

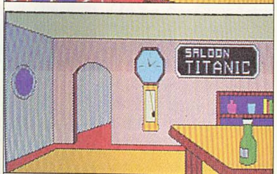


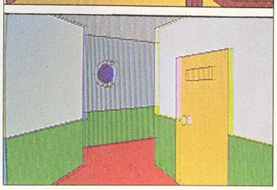


★タイタニック号

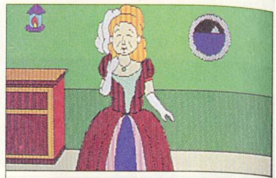
どうすればここへやってこれるかは秘密だけど，タイムトンネルはキミをタイタニック号へと運んでくれる。ところが，この船はあと30分で沈んでしまうのだ／　キミはこんなところで死ぬわけにはいかない。急いで脱出せよ／

この船の上では，コマンドを１回入力するごとに１分が経過する。だから，30分ということは，30コマンドで，この船から脱出しなければいけないということなんだ。要領よくやらないと，間に合わないぞ。

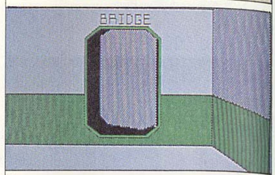




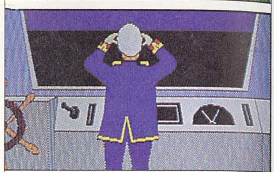
客室の中へ入ってみると，ひとりのマダムがのんびりとくつろいでいる。おそらく彼女は，この船が沈むなんて夢にも思っていないんだろう。だけど，キミがこの船から脱出するためには，後女の力も借りなくちゃならないんだ。



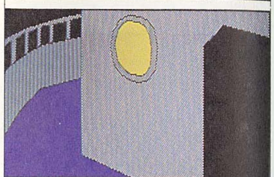
船の中をウロウロと歩き回っていると，ブリッジの入口が見つかる。そうだ，船長を説得してみよう／　タイタニック号を止めてもらえば，事故に会わずにすむかもしれない。果たして，キミは歴史を変えられるのだろうか？

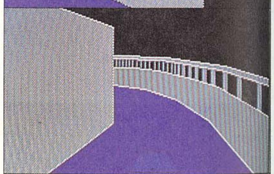


「船長／　船をとめてください!!　この船はこのままでは沈んでしまうんです／」「なにをバカなことを言っているんだね，キミは。見たまえ，外はこんなにおだやかな天気じゃないか―」。

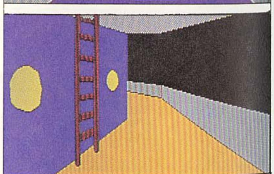


キミは船長の説得に失敗し，むなしい気持ちで甲板にやってきた。こうなったら，自力で船から脱出するしかない／

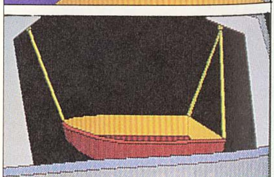


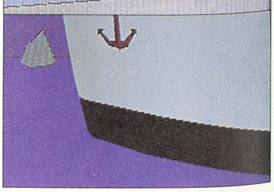


オヤ？　ここはどこだ？　歩き回っているうちに，変なところにやってきてしまった。まずいゾ，もうほとんど時間は残されていないというのに……。

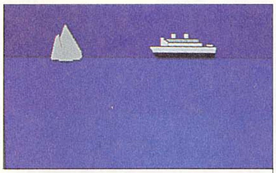


ヤッタ／　救命ボートだ!!　これでなんとか助かる。本当はもっと多くの人を助けてあげたいんだけど，やはり歴史を変えてしまうことは許されない。乗客のみなさん，ゴメンナサイ。



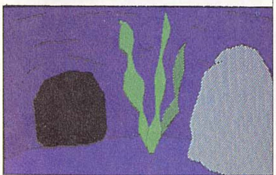


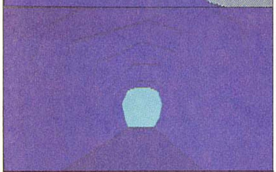
ドーン!! 大きな音とともに氷山に激突し，沈みゆくタイタニック号。乗組員，乗客の人たちのご冥福をお祈りしましょう。



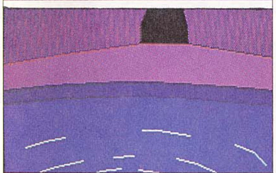
★なかなかやってこれない場所～その1

龍宮城じゃないけれど，どうやら水の中のようだ。魚のおどりを見ているほど，キミはヒマじゃないはず。もちろん，道具なしでこんなに長くもぐっていられるほど，泳ぎが上手でもないよね。

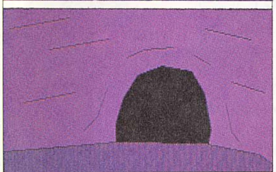




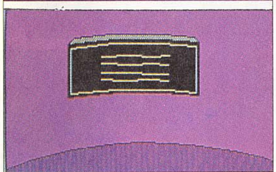
なるほど，水の中を通ってこの隠し部屋に出られるようになっているのか。だれが作ったかは知らないけど，なかなかうまいことを考えたもんだねえ。クンクン，クンクン――なにかがありそうなニオイがするゾ。



Xの字に張られた板が，キミの行く手をさえぎっている!!当然，ここは強行突破するしかない。（編集長：撮影のときの手ちがいで，すでに板がなくなっている写真になってしまいました。ゴメンナサイ）

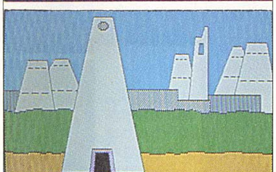


隠し部屋の１番奥には，こんな部屋がある。ここでは，ひとつの情報とひとつの道具を手に入れることができる。「デル」と入力すれば，もとの場所にもどることができるんだ。

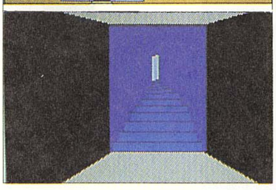


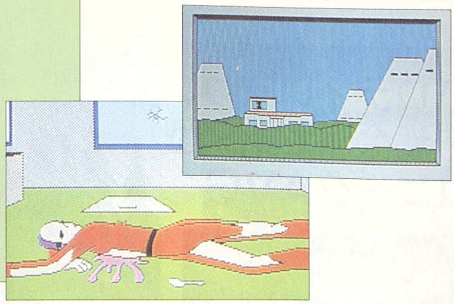
★なかなかやってこれない場所～その2

エッ，こんな時計台がいったいどこにあるのかって？フフフ…とにかくがんばって探してみてください。ちなみに，入口のドアにはしっかりとカギがかかっているんだ。



ここまできたら，ゲーム解決の日は近い。この時計台の中で何をしたらいいかがわかれば，四つのエンディングをすべて見ることができる！





★キャラクター紹介★



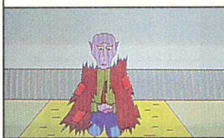
ハインライン長官

惑星ベガサイドの最高権力者。かつては，オレンジ社の社長をしていた。どのようにして今の地位を得たかは不明である。



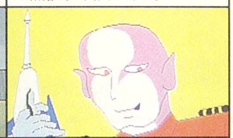
エリーゼ

ハインライン長官のひとり娘。明るく素直な，このゲームのヒロインである。四つのエンディングのうちのひとつに，彼女とキミとの結婚式の画面がある。



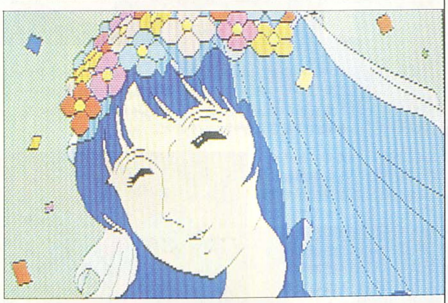
ポコペン

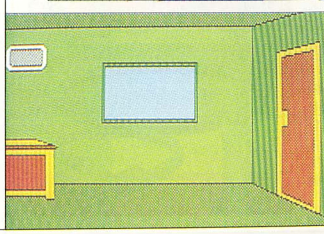
今はコジキをしているが，元はダナーク星から地球にやってきたダナーク人であった。宇宙船が故障したため帰れなくなり，地球に住みついたらしい。



ダナーク軍総司令官

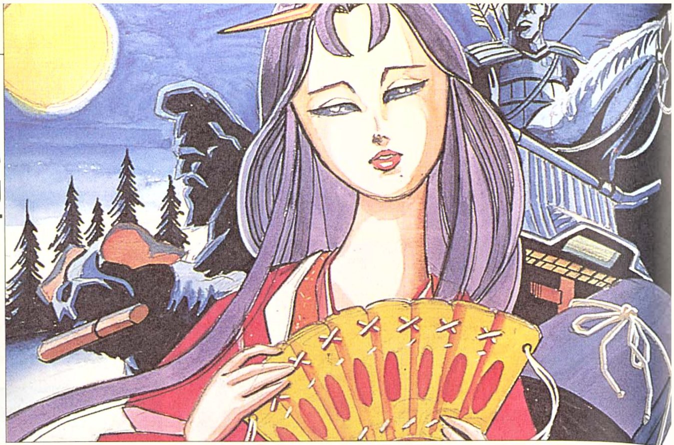
キミが倒すべき敵である。ゲームを解きながら，彼はどこにいるのか，彼の本名は何というのかを推理してみてくれ。





for FM-7/NEW7/77, PC-8801/mkII/SR, PC-6601SR, X1

パロディいっぱいの都会派センス型ユニークAVG



新竹取物語

クロスメディアソフト

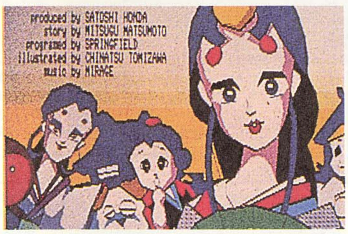
とにかく竹取物語，かぐや姫のお話のパロディ版です。キミはできるだけ要領よく(スコアに影響する)かぐや姫を見つけだしちゃえばいいんです。

さて，このアドベンチャー・ゲームにはこれまでにない工夫がこらされているそうです。それは，プレイヤーのゲーム進行方法に対応して，約80個の情報フラグを見ながらストーリーが展開されていくように設定されている点で，もちろん，プレイヤーの性格が反映され，だれもが同じ手順で，最終結果にたどりつくということはないということです。

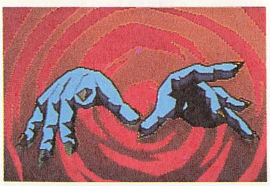
このため1回解いたらオシマイというゲームではなく，プレイするたびに発見がある，たいへん奥行のあるゲームになっています。

ここでは，そのうち，基本的な解きかたにチャレンジしてみました。

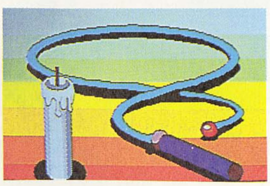




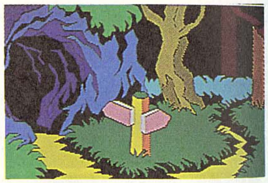
というわけで，これがゲームのタイトル画面，美しいイラストは手塚賞を1回，集英社の新人賞を3回受けている富沢千夏さんが担当している。少年ジャンプの「こちら葛飾区亀有派出所」のチーフ・アシスタントもしているとか，さすがだ。



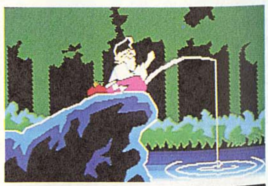
「あなたは男ですか？女ですか？」ゲームの最初にこんな不思議な質問がでてくる。もしも「女です」なんて答えちゃうと，大きな手が現れて催眠術をかけられてしまうのダ。「あなたはオトコだ，オトコになるのだ～」これはおもしろいアイデアだネ。



「ゲームをはじめる前に，あなたにはこれをさしあげましょう」とコンピュータからボクにロウソクとムチのプレゼント。変な想像をしちゃダメだョ。ムチにはムチの，ロウソクにはロウソクのちゃんとした使いかたがあるんだから。



ゲームはまず別れ道からはじまる。西に行けば洞窟，東に行けば森の中にでられるようだ。どちらへ行ってもゲームを終わらせることができるので，片方を解き終わった人はもう片方にチャレンジしてほしい。このへんがこのソフトのおもしろさだね。

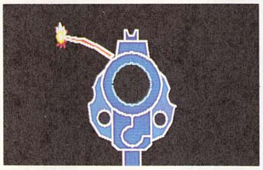


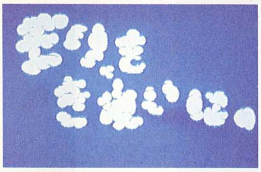


池のふちではおじいさんが釣りをしている。近よって話しかけてみよう。おじいさんいわく「わしを助けてくれんかね？」ハイハイもちろん助けてあげましょう，だってそれがアドベンチャー・ゲームの定石だもん。

ウワッ，なんでボクに銃をむけてくるんだ？ボクはな～んにも悪いことはしてないゾ，助けてくれ～。と思いきや，おじいさんのピストルから出た煙が文字を描いて………お粗末さまでした。

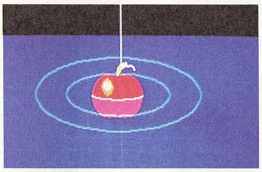


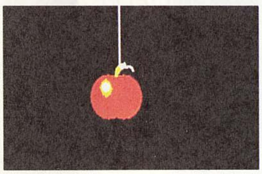




へーえ，おじいさんは池でこんなものを釣っていたんですか。それにこんなプレゼントまでくれちゃうなんて。リンゴを釣りあげるときがなんともアニメーションみたいでおもしろい。このゲームでは，いろんな場所でこういう手法が用いられているんだ。





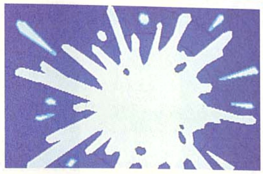


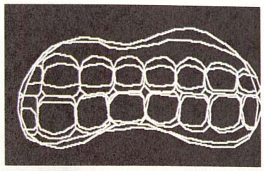
山小屋の中に入ると，目の前はまっ暗。こんなときはウロウロ歩き回ってみるべし。ほうら，目が慣れてきた。

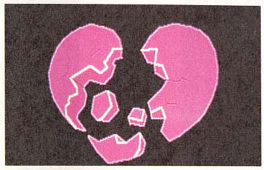


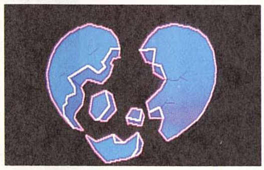
ドボン！池に飛びこんでみると――アア，つめた～い！このままじゃカゼをひきそうだ。歯もガチガチとなっている。いつまでもモタモタしてると，心臓マヒで死んじゃうゾ。



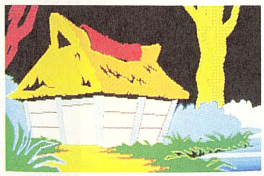








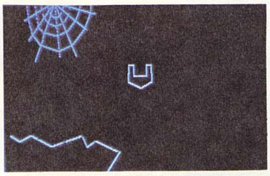
森の中にはこんな山小屋がある。当然，入ってみるしかなさそうだ。このゲーム，専門のイラストレーターを使ってグラフィックを描いたというだけあって，すごく絵はキレイだ。このなんともいえない傾きかげん，しろうとには出せないものね。

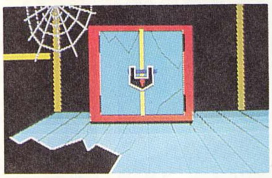


オヤ，そこにいるのはサルくんじゃないか？キミはいったいボクに何をしてくれるんだい？



この金庫はどうすれば開くんだろう？こわす，押す，ひく，たたく，動かす……いえいえ，ちがいます。なんてことはない，開けるための道具さえ持っていれば，すんなり開いてくれるんだ。

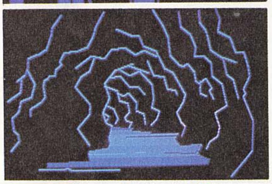




洞窟の中はまっ暗ヤミ。移動するには矢印でどのへんを歩くか指定しなくちゃならないんだ。失敗すると落とし穴へドスン！足をケガしちゃう。もっとも，賢いキミなら洞窟の中を１発で明るくする方法がわかっているかもね。

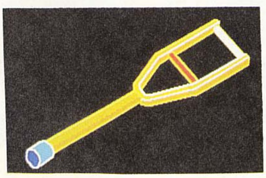




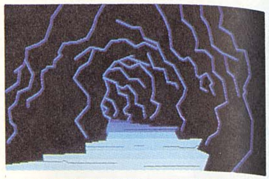




アア悲惨！何と松葉杖じゃないですか。あんまり何回も落とし穴に落ちたりすると，足が骨折してゲームを続けられなくなってしまう。松葉杖をつきながらアドベンチャーするなんて，イタイタしくて見てられないもの。



これが明るくなった洞窟の中。こんなところに落とし穴があったのか。この場所はしっかり覚えておいたほうがイイヨ。今度ゲームをプレイするときの参考になるからね。１度穴へ落ちちゃったら，なんとしても抜けだすしかない。「ＧＯ ＯＵＴ」でＯＫだ。



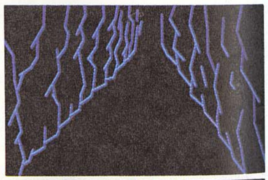


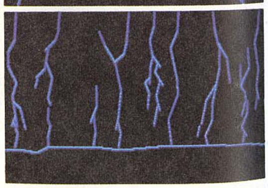


なあんだ，光っている目の正体は犬だったのか。このゲームでは，日本語／ローマ字/英語の入力が可能。でも最初に設定しちゃうから，ゲーム中に変えることができないのはちょっと残念。このへんにも工夫がほしかったな。

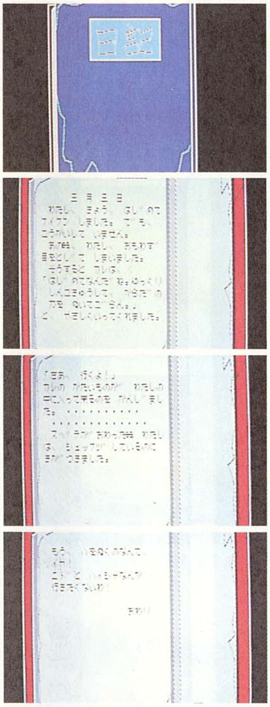


洞窟の中でへんなところに入ってしまったり，草原や山小屋のところで間違った方向へ進んでしまうと，この３次元迷路に迷いこんでしまう。ここのマップを書くのはとてもめんどうくさい。もっともボクは，アソコで迷路の抜けだしかたがわかったけどね。

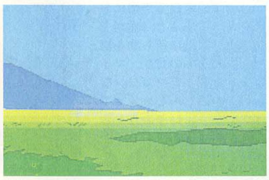




ある場所にはこんな日記がある。この日記は3ページのギャグ。教育雑誌(？)であるペーマガにはギャグの内容を載せることはできない。どうしても知りたいという人は，ゲームを解くか，虫メガネで写真をのぞこう。



広い草原を歩き回っていると，な，な，なんと！ヘビが現れる。ここはインベーダ・ゲーム（ちょっと古かったかな？）の要領だ。持っているゆいいつの武器ナイフで一発必中！ここはキミのアクション・ゲームの腕が試されるところだ。

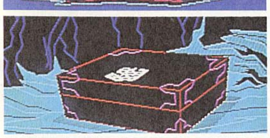


もしもヘビをやっつけられないと，ヒサンなことになる……ギャア！イタイヨ～，××がかまれてまっかにはれあがっちゃった！早く病院へ行って治療しないと命が危ない。しっかし，エッチなアドベンチャー・ゲームですなあ。

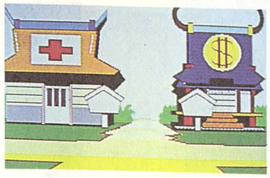
さて犬がここ掘れワンワンと言って，掘ると宝箱がでてくるんだ。もちろん中をのぞいてみることにすると……。







病院と銀行の前へやってきた。このアドベンチャー，移動できる範囲はそれほど広くはないんだけれど，いろんなコマンド入力に対応する画面が用意されているため画面数がかなり多い。新しいタイプのアドベンチャーと言えるかもしれない。

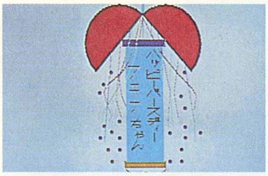


銀行ではもちろん，お金をたくさんもらっておかなければならない。そのためには立派なツバメになる必要があるのだ（どういう意味かな？わからない人は，お母さんに聞いて……みないほうがいいな。やっぱり）ただし健康な人でないと受け付けてくれないので注意。



彼女がツバメであるボクの相手。未亡人のセイコさん。彼女はとってもお金持ちで気前がいいから，彼女に気に入られるように行動しようネ。うまくすれば，アキナちゃん（ネコの名前）のバースデー・パーティーも行なわれるんだ。

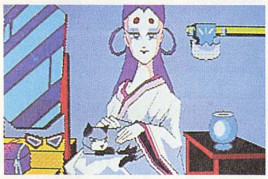




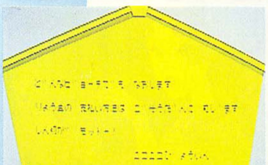




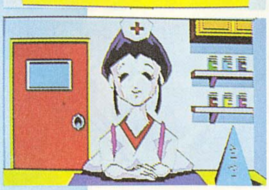




ここは病院の中，どこかをケガしている人は大急ぎで治療してもらおう。かわいい看護婦さんだから，ルンルン気分だろ？でもね，もし治療代を持っていなかったとしたらタイヘンだゾ。こわーい会計係がでてきて……。

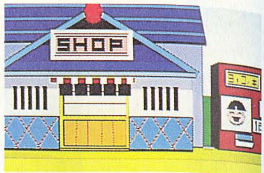




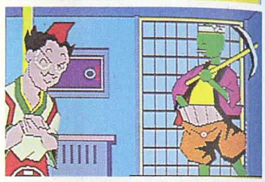


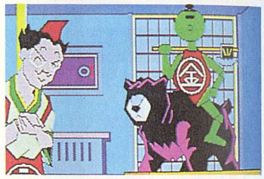


病院の東にはこんな売店がある。お金があまって困っている人は中へ入ってみよう。サングラス，オノ，ツルハシを売ってくれるはずだ。だけど，実はこれらの品物は他の場所で手に入れることもできるんだ。チャレンジしてみてほしい。

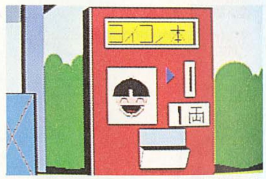








店の横の自動販売機にお金を入れてやると，本がでてきた。直後に持ち物を調べればわかるのだが，マイコンＢＡＳＩＣマガジンならいいのになんと××本ではないか！よい子のみなさんはこんな本を見ちゃイケマセンヨ。

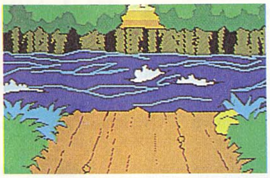


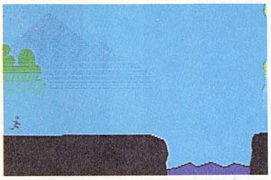


なんだこのデモ隊は？「オカマにも青春を」だって？なんだかキモチワルイ画面だな。こんなこと言っちゃなんだけど，どうもこのソフトのギャグは楽屋うけが多いような気がしてならない。



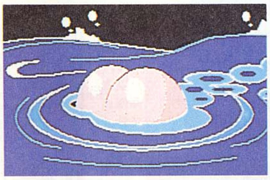
目の前に流れの速い川が現れた。さあ，ここはハイパー・オリンピックの腕の見せどころだ。カタカタカタとできるだけ速く一つのキーをたたいて，スペース・キーでジャンプ！ピッタリのタイミングで飛ばないと，まず飛び越すことはできない。



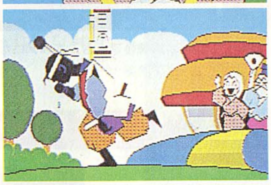


もしも飛び越えるのに失敗すると，キミは川を流されていき，下流でおばあさんに助けられる。ところがおばあさんはキミのことを桃太郎だと思いこみ，無理やり桃太郎にしたてあげられてしまう。

いやいや鬼ヶ島に行かされたキミは，そこで……。

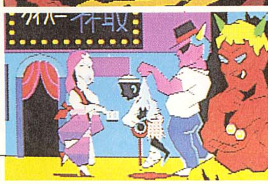








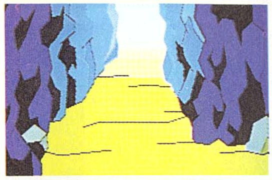


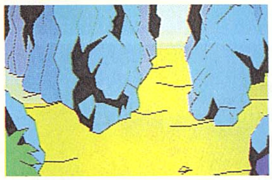


川を渡れれば，ゴールはすぐそこだ。落ちている物を拾ってから，あちこち歩き回ってみよう。それほど広い世界じゃないから，マップもすぐに書けるはずだ。アドベンチャー・ゲームの基本テクがこのマップ作成。

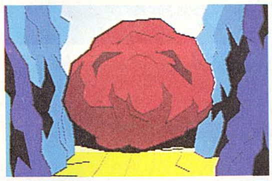


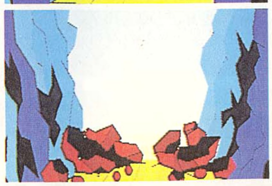




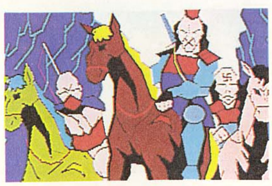


三叉路を××の方向へ進んでいくと大きな岩に行く手をふさがれてしまった。乗り越えることはできそうもないし，通り抜けられそうなすき間もない。でもあきらめちゃいけない。すばらしい道具がある！〔VICTOR：簡単でバカバカしい行きかたもあります。〕

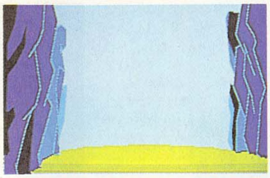




パカパカパカ……どこからともなくヒズメの音が聞こえてきたかと思うと，盗賊の一団が現れた。こいつらはキミの持ち物の大部分を奪い取っていってしまうのだけどこの先で必要な物だけは残していってくれるのだ。わりと良心的な連中だね。

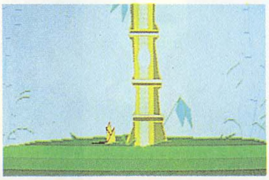


オヤ，むこうのほうで何かが光っているゾ。実はこれが，伝説の竹が放っている光なのだ。でも不用意にそばに近づいていくと……うわっ，マブシイ光がサンサンとかがやいている！このとおり，何にも見えなくなっちゃうョ。





オオッ，ついに竹を見つけたゾ！原作のように，まっぷたつに割ってやろう。吉とでるか，凶とでるか，まあここは一種の宝クジのようなもんですな。あんまり期待しすぎちゃいけないョ。〔VICTOR：一発で正しい方向がわかる方法もあります。〕

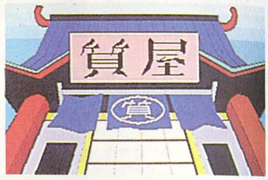


ジャジャジャーン，こちらがほんとうのかぐや姫！ウワサどおりにお美しいですなあ。ところがようやくゲームを解き終えたボクに姫は新たな冒険の話をするのだった。そう，「新竹取物語」にはPART2が用意されているのだ！

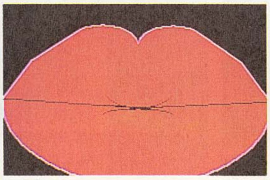


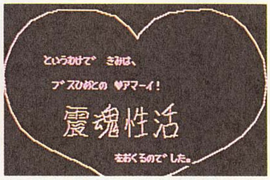


新たな冒険に旅立つ準備をするために，キミの目の前に大きく立ちはだかるのは――××だった。メデタシ，メデタシ。このゲームはスコア制になっていて，うわさによれば100点以上もでるそうなので，高得点をめざしてガンバッてみよう。〔VICTOR：160点が最高。早く行くだけが能じゃないんだよ〕









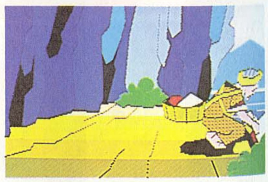
ジャジャジャーン，と登場してきたのは――ブス姫だ！ひえ～，こんなやつを助けるんじゃなかった，なんて後悔してももうオソイ！キミはブス姫と結婚することになり，幸福な震魂性活をおくるハメになるのでした。メデタシ，メデタシ……!?

なかなか見ることのできない場面

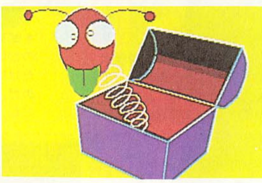
（その1）
踊る看護婦とこわいお兄さんたち。みんなで宴会でもやっているのかな？



（その2）
ビックリ箱。ボヨヨーンと飛び出してくるだけで，何の役にもたちゃしない。



（その3）
川でセンタクをするおばあさん。せっかく見つけてあげたのに，おばあさんは何もしてくれない。ナゼダロウ？



（その4）
立ち去る盗賊たち。盗賊に出会うことができればこの画面もすぐに見られるんだけれど，頭をひとひねりしないと……。

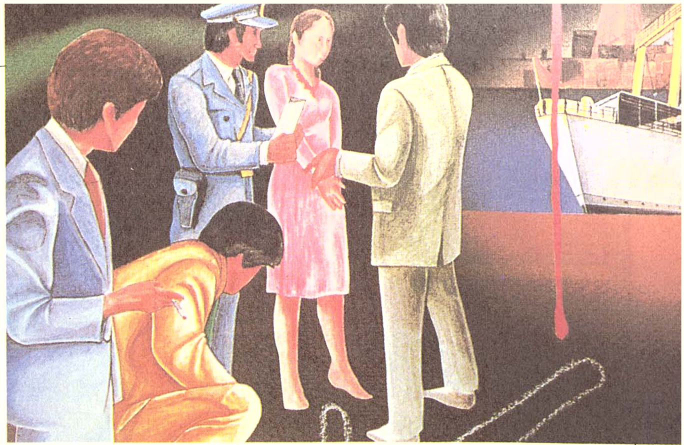


for PC-8801/mkII/SR, PC-8001mkII, PC-6001/mkII/SR, PC-6601/SR, X1, FM-7/NEW7/77, MSX, ファミリーコンピュータ

連続殺人の犯人は誰だ!? ストーリー性バツグンのサスペンスAVG

ポートピア連続殺人事件

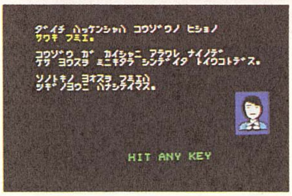
ENIX



じつをいうと，このゲームを掲載するにあたって，ひとつ，とても困った問題があった。なにしろ，このAVGは画面が少ない。それだけ推理を働かさなければならないのだが，その内容を書いてしまっては解説にはならない……。そこで，納得のいく解説は後半のレスキューのページにまかせることにして，ここではとりあえず画面写真をいつものように紹介してみた。オット，画面数が少ないからといって，このゲームをナメてもらっちゃ困る。発売から3年以上はたつが，そのストーリー，トリックの複雑さから今でも質問の声は多いのだ。当時ボクがこのゲームを解いたときには，あまりの意外な結末にしばしボウゼンとしてしまったものだった。堀井AVGの原点ともいえるこの作品を，ぜひとも一度はプレイしてみてくれ（解けない人はすぐにレスキューのページを見よう！）。なお，このゲームは，PC−8801／mkII／SR，PC−8001mkII，PC−6001／mkII／SR，PC−6601／SR，X1，FM−7／NEW7／77用がすべてテープ版で3,600円，MSX用のテープ版が3,800円で発売されており，ファミコン版は5,500円だ。

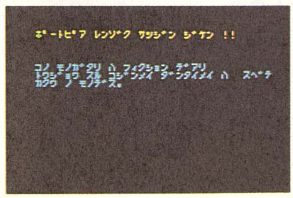
☆あらすじ



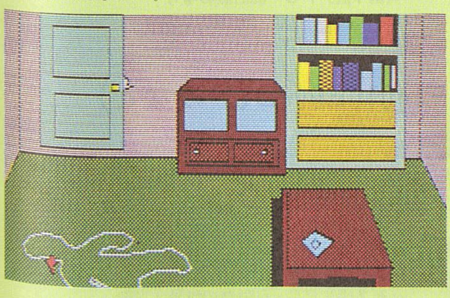








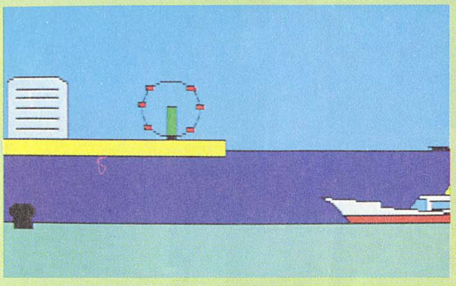
まずは耕造の殺された現場を徹底的に調べあげよう。ドア，机，タナ，本タテと気になるものがたくさんある。思わぬ場所で思わぬ物が見つかるもので…。



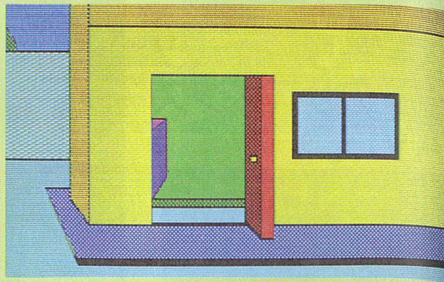


だれもが一度は悩むという，スナック「パル」だ。マッチを手がかりにして，ここへやって来れる。ここでは，新たな容疑者がひとりわかるんだ。

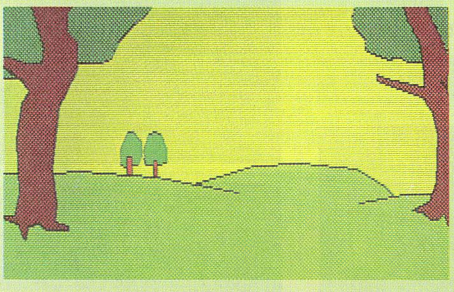
神戸港にやってきた。キミがある情報さえつかんでいれば，ここで黒ずくめの男がキミに話しかけてくることだろう。



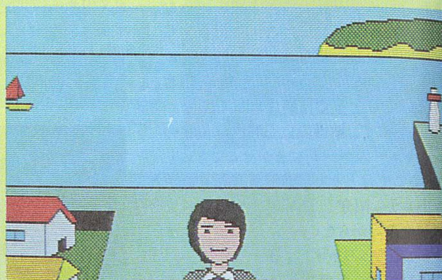
ゲームの後半でやってくることになる、スミレ荘というのがここ。ここでも，またもや殺人事件が起こるのだ！──ウ～ム，まさに連続殺人事件だぜ！



ここは京都にあるアミダガミネ。自殺の名所として有名(？)なところだ。どうやったらここへ来れるのかは，自分で考えてみてネ。



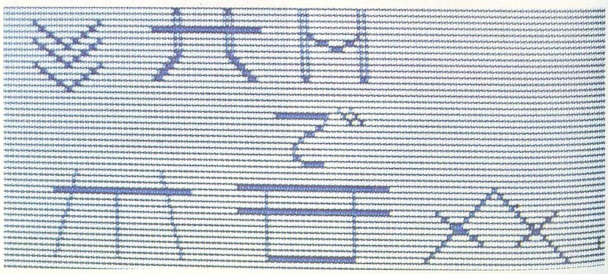
港から船に乗ると，ここスモトへやってくることができる。でも，ただくるだけじゃ，どうしようもない。もっとも，ここである情報が得られたのなら……。



特別公開！　機種別暗号解読法

★ＰＣ－8801版（第１図）

これはいたって簡単。昔のナゾナゾなどによくあったように，文字の右半分を隠してやればいいんだ。そうするとホラ，なんとなく読めるでしょ？



《第１図》ＰＣ－8801版の暗号

★ＰＣ－6001版（第２図）

この機種の暗号が最もむずかしい。一見すると，アスキーコード（パソコンで表示できる文字のひとつひとつについた番号のこと）のようなのだが…。ここでは，まず「０Ｆ14………」がなぜ「みなと」と読めるのかを考えてみよう。「０Ｆ」という数字が入っているのを見ればわかるとおり，これは明らかに16進数である。16進数を10進数に変換すると…わかるかな？

0F14010E090D（＝みなと）
にて
0F0B050E090D15

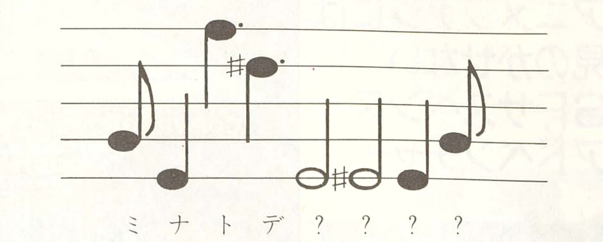
《第２図》ＰＣ－6001版の暗号

★X１版（第３図）

この楽譜は，それぞれ50音表のア～オ段に対応している。そして，８分音符がマ行，４分音符がナ行，付点４分音符がタ行，さらには♯が濁点を表わすんだ。たとえば，最初の音は，マ行イ段だから「ミ」になるわけだよね。ところで，問題は２分音符が何行を表わすかということ。濁点がつけられる行といえば，カ，サ，タ，ハ行で，その中で残っている行といえば……。

★FM－７版（第４図）

これもなぜ上半分が「ミナト」と読めるのかを考えてみよう。一見メチャクチャに英字がならんでいるようだが，よく見ると１文字おきにA，B，C，D，Eという文字が入っていることに気づく。この５文字はダミーで，残りの文字が重要なのだ。だけど，「NJOBUP」では，まだ意味がわからない。アルファベット順の１文字前の文字に置きかえてやる（たとえばN→M，J→I）とどうだろう？　ちゃんと「MINATO」となってくれるのである。



《第３図》X１版の暗号

NAJBOCBDUEP（ミナト）

ニテ

JELNBISXJ

《第４図》FM－７版の暗号



for FM-7/NEW7, PC-8801/mkII/SR, PC-9801/E/F, MSX

アニメファンには見のがせないSFサスペンス・アドベンチャー

ザース

ENIX

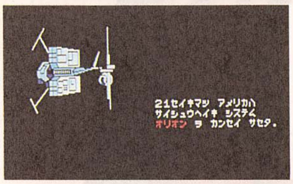


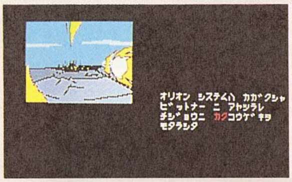


この作品は，とにかくグラフィックが売り物のＳＦ－ＡＶＧ。アニメファンの人ならば，画面を見ているだけでヨダレがでてきてしまうだろう。ストーリーもかなり凝っていて，最後のどんでん返しには驚かされてしまう。最初の導入部分といい，エンディングの素晴らしさといい，開発者の熱の入れかたがうかがえる意欲作だ。ただ，絵が細かすぎるために，最近のＡＶＧと比較してみるとちょっぴり描画速度がオソイのが難点かな。

なお，このゲームは，ＰＣ－8801/mkII/ＳＲ(Ｄ)，ＰＣ－9801/Ｅ/Ｆ(Ｄ)，ＦＭ－7/ＮＥW7(Ｔ/Ｄ)，ＭＳＸ(Ｔ)用が，テープ版3,800円，ディスク版5,800円で発売されている。

あらすじ



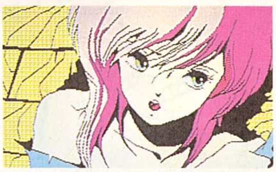




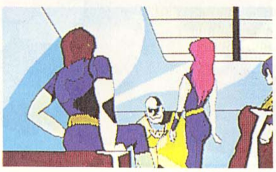




ミリカという少女が，キミ（ザース）の住むリマノン村へと逃げてきた。彼女の住んでいたアスタ村がたくさんの兵隊に襲われているというのだ。



リマノン村では，緊急会議を開いて３人の若者を呼んだ。ザース，トラルド（ザースの恋人？），ランド(ザースの親友）の３人は，アスタ村を救いに行くことになった。



ところが出発の夜，リマノン村は，謎の戦闘兵士集団ナバの奇襲攻撃を受けてしまった。逃げまどう人々，巻き起こる大火……。いったいナバとは何者なのだろう？

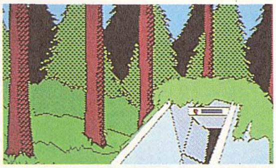


★ユッグの森

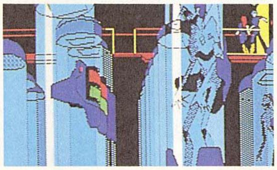
ザースとトラルドがやっとの思いで逃げてきたのが，ここユッグの森。ゲームはここからはじまるのだ。まずは，いろいろ歩き回って森の中を探険してみよう。



こんなところに地下シェルターへの入口がある。ひょっとしたら，ここに生存者がいるかも!? わずかな期待を抱いて入っていったキミがそこで見たものは…。



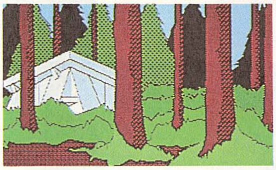
なんと，コールド・スリープ（人工冬眠）装置は故障していて，中で眠っていた人たちはすべて死体となってしまっていた！ ここでは，これ以上情報は得られそうにないので，立ち去るしかあるまい。



再び森の中を歩き回っていると，ひとりの少年がキミの目の前に現れる。彼の名前はリム，ここらへんをウロウロとさまよっているのだそうだ。どう対処するかはキミしだいだヨ。



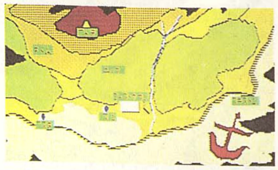
森の最北端には，まっ白な小屋がある。虎穴に入らずんば虎子を得ず，ここはとにかく入ってみるしかない。



小屋の中は，長い間だれも住んでいなかったせいか，荒れ果てている。テーブルの上にある電池もダメになってしまっているようだ。ここでは，いろいろな物を手に入れることができるので，しっかりともらっておくように。

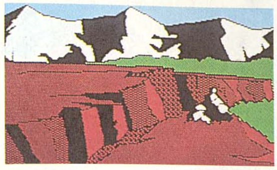


このゲームでは，「チズミル」と入力すると，あたりの地図が表示される。これを見て各場所の名前と位置関係を知ることが，このゲームを解決するためにはぜひとも必要なのだ。



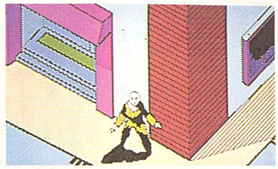
★アドラ山

ここはアドラ山。とても高い位置にあるので，気温も低いところだ。画面中央にお墓があることには，キミもすぐに気づくことだろう。そこでは，とても大事な道具がひとつ手に入るヨ。



★ゴーストタウン

ゴーストタウンに行くと，みすぼらしいジイサンがキミのことを出迎えてくれる（ある条件を満たさないとでてきてくれないので注意）。彼の話をいろいろと聞いてみよう。

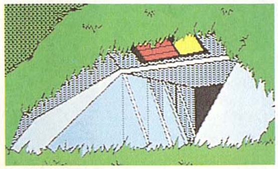


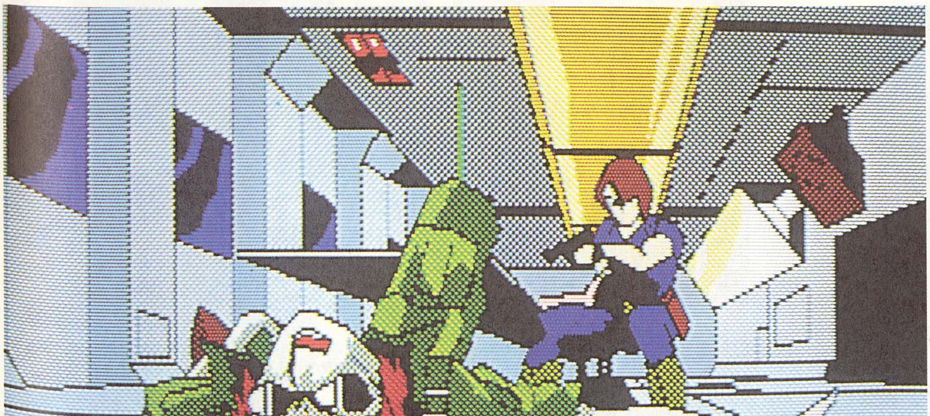
ゲゲッ，突然マンハンターの群れが襲ってきたゾ！ トラルドがヤツの触手につかまってしまった。なんとしても彼女を助けださなければ……。

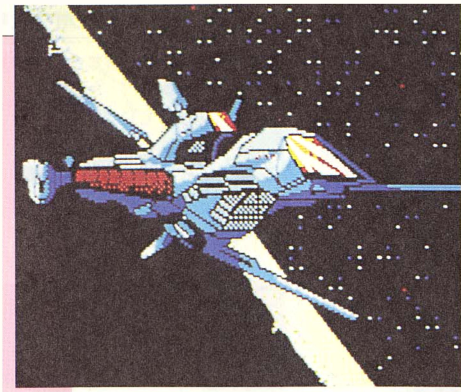


★アスタ村

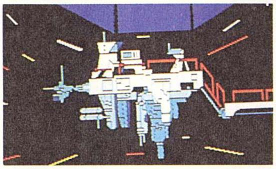
続いてやってきたのは，例のミリカという少女が住んでいたアスタ村。この村は洞窟の中を住居として使っていて，コンピュータですべてを管理しているのだそうだ。



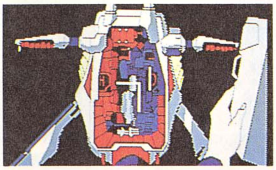




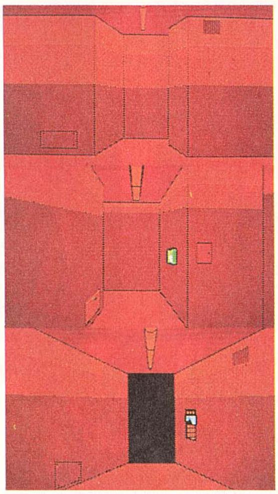
これがアスタ村の中心部にあるコンピュータ。一度はコイツのお世話にならないと，大切な物が手に入らない。コンピュータは精密機械だから，手荒に扱わないほうがいいヨ。



この写真は，はたして何を意味するのか？　わかっている人は，もうだいぶゲームが進行しているね。わからない人もまあそうアセらずに，ゆっくりと落ちついてプレイしてみてネ。

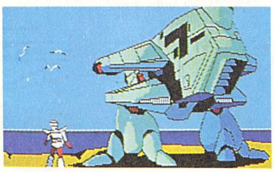


エッ，こんな場所がどこにあるかって？　フフフ，あることをすると行けるようになるんですよーだ。放射能に汚染されているせいじゃないだろうけど，あたりがまっ赤なのがなんとも気になるなあ。

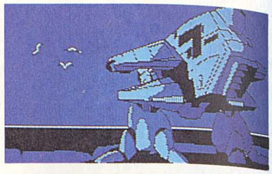


★マキストン

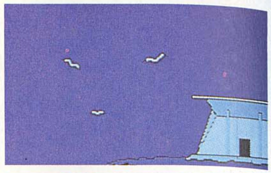
さて，今度はマキストンにやってきた。ガケの上には，ナバの兵士とナバの陸上歩行兵器ウォーキーがある。ヤツに見つかってしまったらおしまいだ。ちなみに，この場面でガケの下を見るとおもしろいことが……。



このゲームで何度かコマンド入力をしていると，こうやって夜になっちゃうことがあるんだ。夜はほかの場所へ移動することができないから，早く朝をむかえたいのなら「ネル」するしかない。ただし，場所をよく考えて眠らないと大変なことになっちゃうヨ。

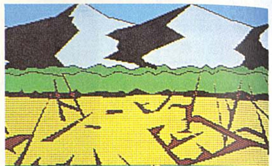


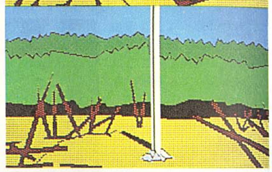
見つけたゾ，これがナバの秘密基地だ！　なんとしても，この中に捕えられているゼムニやランドたちを助けださなくちゃいけない。どうすればいいのか，キミにはわかるかな？



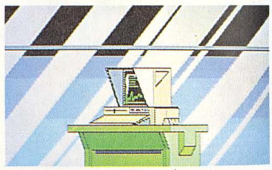
★リマノン

再びリマノン村にもどってみると，そこには無残にも破壊された家々の姿があった。一見すると何もなさそうだけど，どっこいここでもちゃんとやるべきことがあるんだ。



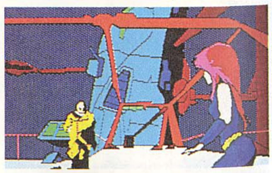


エッ，またこれも，どこにあるのかわからないって？ニブイなあ，さっきアスタ村で使ったのと同じテクニックで，ここへたどり着けるのサ。ちなみに，これがオリオンと連結されているアルセインというコンピュータなんだ。

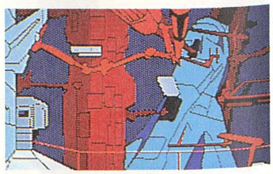


★スペース・ポート

地上でやるべきことをやった3人は，スペース・ポートへと集合した。いよいよ，オリオン・システムがあるという月へ出発するのだ！

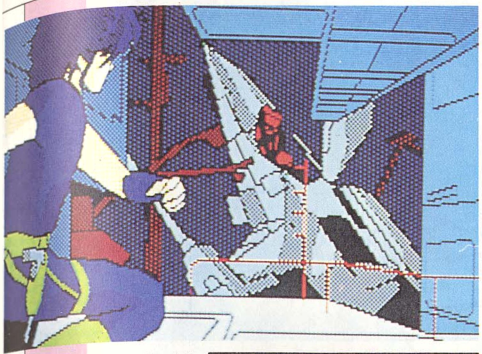


キミが宇宙船ペガサスに乗ろうとすると，ランドがキミをひとけのないところへさそってきた。彼の顔つきからして，なにか大事な話があるようだ。

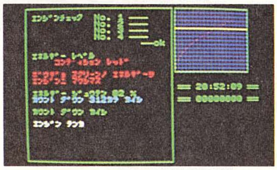


ランドの話を聞いてみると，どうやら彼は宿敵ビットナーに対して異常な復しゅう心を燃やしているようだ。敵に闘志を燃やすのはあたり前だろうけど，ちょっと過激な気がするなあ。

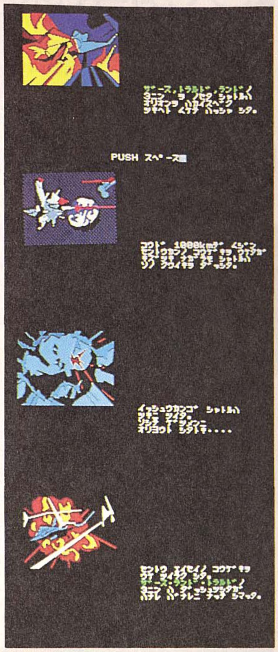


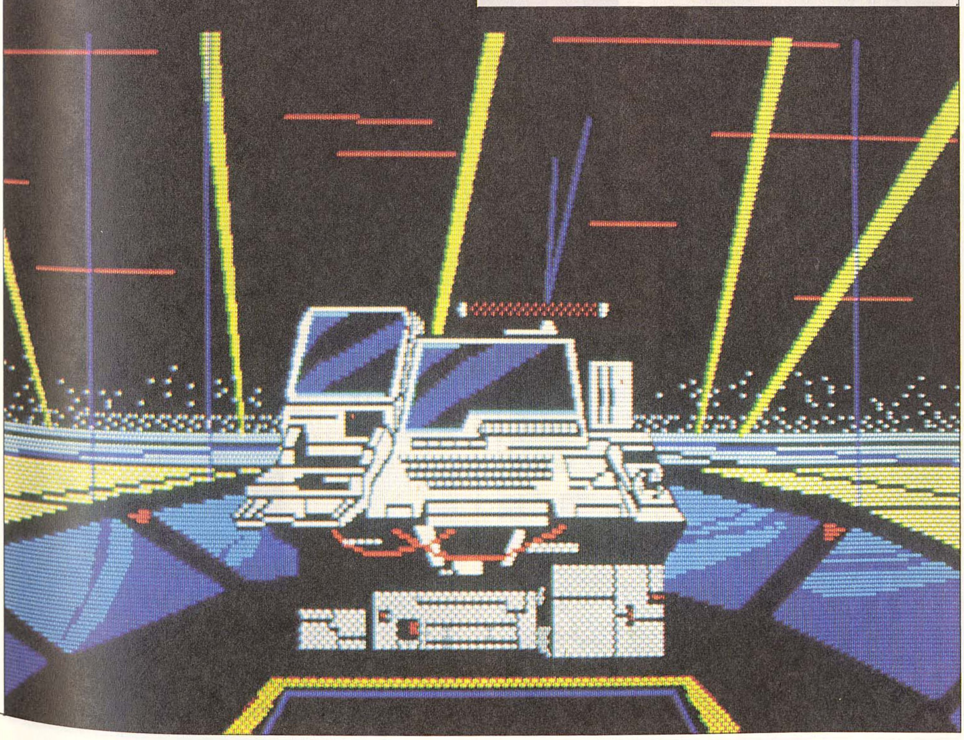


さあ，いよいよ月へ向けて発進だ！ 計機類を見て，今までのできごとをよーく頭の中で整理してみてね。このあとに，しばらくお休みがあるんだ。



★あらすじ





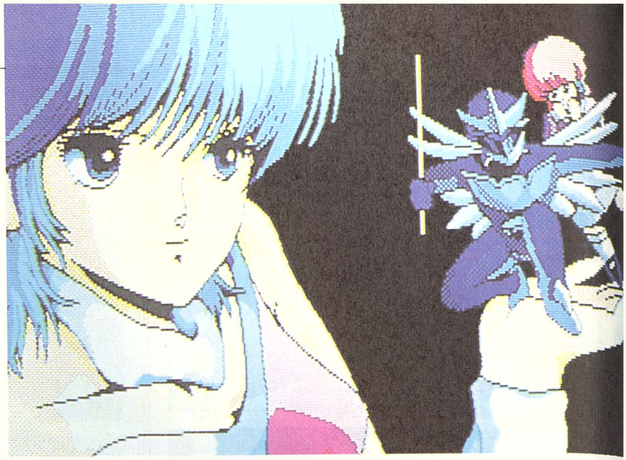
ザース

for FM-7/NEW7, MSX, PC-6001mkII/SR, 6601/SR, PC-8801/mkII/SR, PC-9801/E/F, X1

ウイングマンのファンなら一度はプレイしたい，本格的アニメ・ストーリーAVG

ウイングマン

ENIX（©集英社，©桂正和）



みなさん，お待たせ！　みなさんからのハガキで特に要望が多い「ウイングマン」がついに登場です！　正義の味方になった気分を，この作品で十分に味わってほしい。

このＡＶＧは，画面数は少ないが非常に難易度の高い作品だ。「どうやって裏庭へ行くのかわからない」というハガキが，編集部には山のようにきている。また，グラフィックのセンスも非常によく，画面のスミでヒモを引っぱる美紅ちゃん，キータクラーとの戦闘モードなどの“動き”を取り入れたことも，このソフトが大ヒットした要因になっているだろう。豊富な対応，読みやすいひらがな表示も魅力のひとつだ。対応機種も増え，近いうちにはＰＡＲＴ２もでるそうなので，ＡＶＧファンならぜひとも一度はプレイしておきたい作品といえるね。なお，このソフトは，ＰＣ－8801／mkII／ＳＲ（Ｔ／Ｄ），ＰＣ－9801／Ｅ／Ｆ（Ｄ），ＰＣ－6001mkII／ＳＲ（Ｔ），ＰＣ－6601／ＳＲ（Ｔ），ＦＭ－７／NEW７（Ｔ／Ｄ），Ｘ１（Ｔ），ＭＳＸ（Ｔ）用がテープ版4,800円，ディスク版5,800円で発売されている。

あらすじ

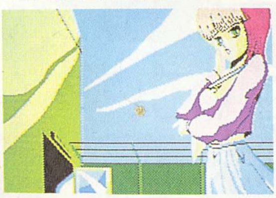




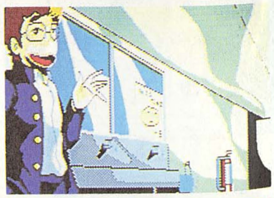
さて，まずは学校の中を探険してみよう。ここにいらっしゃるのが，なかなかハンサムな北倉先生だ。「やあ，きみたちみんなそろって何をしてるんだい？」と先生は言ってるけど，原作を知ってるキミなら，あの秘密を知ってるよね？



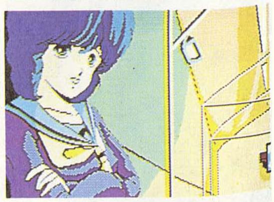
屋上にいる彼女は，ウイングマンとともに戦うチアガールズのピンクことモモコちゃん。話を聞いてみると，彼女は自分のノートをなくして困っているようだ。彼女の望みをかなえてあげると，とてもいい物が手に入るヨ。

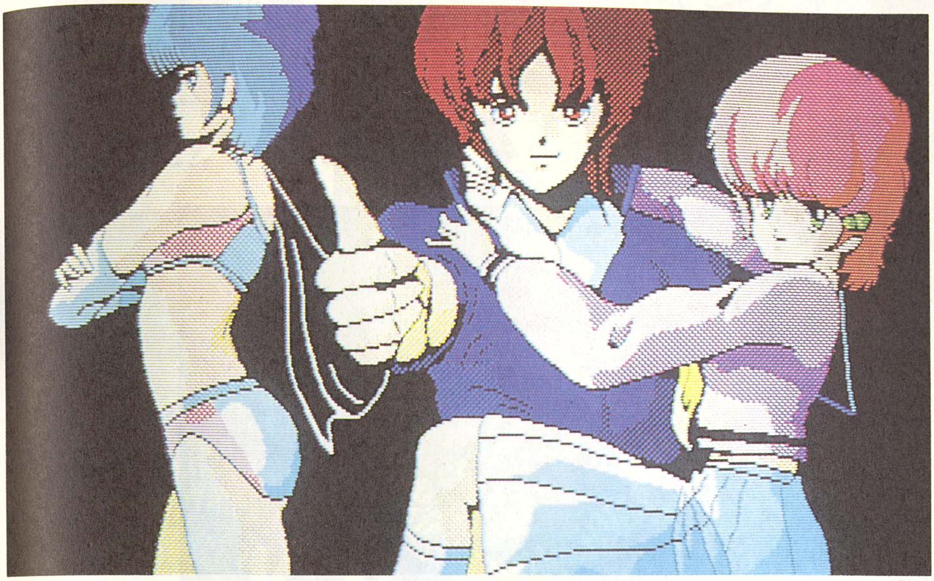


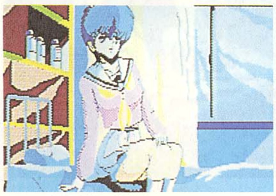
水飲み場にいる彼は，広野健太の悪友の福本クン。中学生（今は高校生）のくせしてタバコを持っているという，フトドキなヤツだ。この場面では，いろんな物を手に入れることができるゾ。



体育館にいる彼女は，新聞部のキヨミちゃん。昔はウイングマンの正体をあばこうとカメラ片手に走り回っていた彼女も，いまじゃすっかりウイングガールズの一員に。おせじのひとつでも言っておくと，いいことがあるかも。





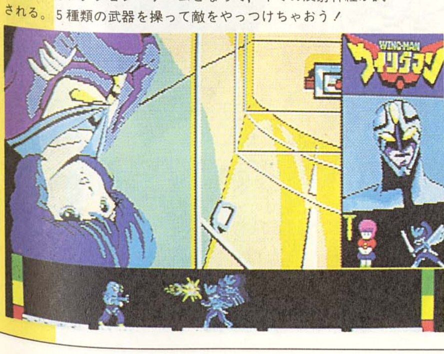


保健室で，アオイさんとひと休み。キミも知ってるだろうけど，アオイさんは異次元のポドリムスというところからやってきた超能力少女なんだ。だれだ，思わずアオイさんのカワイらしさに見とれてるヤツは!?

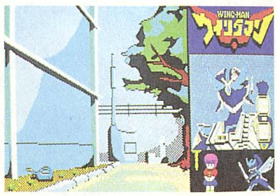


職員室にいるこの人が，キミこと広野健太の担任の松岡先生だ。「あら，広野クンじゃない。また悪いことでもしたの？」とカラカワれてしまうが彼女を怒らせるとあとがコワイので注意，注意。松岡先生，あんまり北倉先生とイチャついちゃダメですヨ！

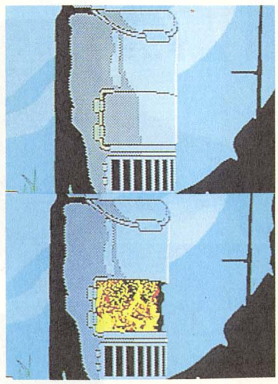
このゲームでは，「チェイング」と入力すると，キミがウイングマンに変身して宿敵キータクラーとの戦闘モードに入るんだ。このときはアクション・ゲームとなって，キミの反射神経が試される。５種類の武器を操って敵をやっつけちゃおう！



この場面が，読者のみなさんの多くが来れない来れないと悩んでいる裏庭だ。木にセミがとまっているし，花壇にはジョウロが落ちている。ちゃんとやるべきことがやってあれば，ここへ来ることができるのサ。



そしてここが，かの有名な焼却炉。フタを開けてみると，中でボウボウと火が焼えさかっている。もしも，こんなところにドリムノートがあったら，ひとたまりもないだろうなぁ──。

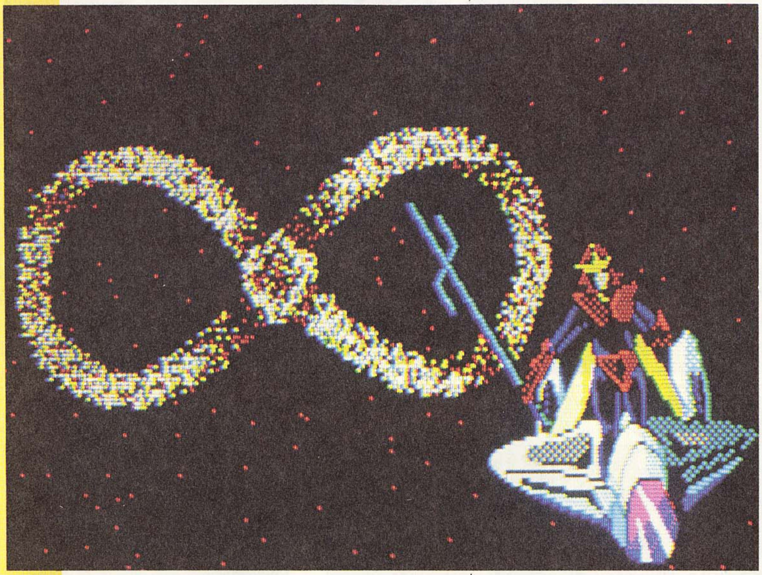


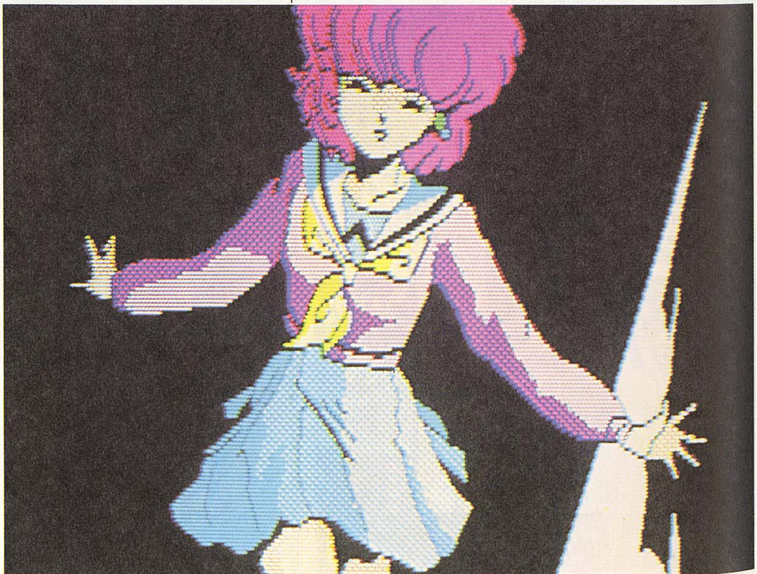
キータクラーめ，ついに正体を現したなっ！　今までは互角な勝負だったけど，オマエの目が赤くなっている今ならば負けはしないぞ！　ここは，チェイングして一気に勝負だ!!



ところが，自分がここでは勝てないことを悟ったキータクラーは，なんと美紅ちゃんを人質にしてポドリムスへと逃げていってしまう。さあ，ウイングマンよ，ポドリムスへ行って美紅ちゃんを取りもどせ!!







for FM-7/NEW7, PC-8801/mkII/SR, X1

本格的な推理小説スタイルのAVG。キャラクターもGOODだ!!

軽井沢誘拐案内

ENIX



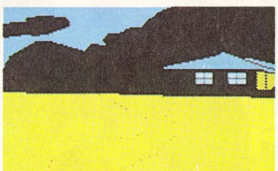
全国のＡＶＧファンのみなさん，このゲームには絶対注目！　なにしろ，ボクが今まで解いたＡＶＧの中で一番好きなのが，この『軽井沢誘拐案内』なんだ。ゲームは例によって，テンキーによるコマンド入力方式で，どんどん進んでいく。テンキーで選ぶなら簡単じゃないか，なんて思う人がいるかもしれないけど，そのぶんトリックが複雑になっているから，『デゼニ』『サラトマ』なんかよりもずっとむずかしい。しかも，そのトリックのひとつひとつが，ちゃんと理由があってそうなっている（ほかのＡＶＧのような不条理な設定はひとつもない）ということが，ボクがこのゲームを好きな最大の理由なんだ。真犯人がだんだんとわかっていくときの興奮なんかはもう最高！　それから，このゲームは，第２章以降でスクロール・マップ上を移動して冒険することになるんだけど，今回は特別にその全マップを写真で紹介してみた。これさえあれば，プレイするときにはだいぶ楽になると思うヨ。おそらくこのゲームは，日本ＡＶＧ界の歴史に残る作品じゃないかな？

なお，このゲームは，ＰＣ－8801/mkII/ＳＲ(Ｔ/Ｄ)，ＦＭ－７/ＮＥＷ７(Ｔ/Ｄ)，Ｘ１(Ｔ/Ｄ)用がテープ版4,800円，ディスク版5,800円で発売されている。

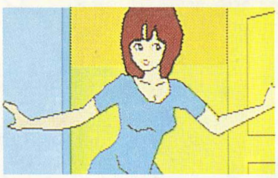
第1章

あらすじ

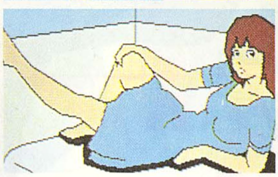
その夜，キミは，恋人久美子の待つ別荘へと車を飛ばしていた。久美子ちゃんは，とってもカワイイ女の子。妹のなぎさちゃんといっしょに，軽井沢の別荘で休暇をすごしているんだって。



別荘に着くと，久美子ちゃんがやさしくキミのことを出迎えてくれる。ここはじっくりと久美子ちゃんのかわいらしい容姿を楽しんでください。それにしても，駅まで買い物に行ったというなぎさちゃんの帰りが遅いなあ。







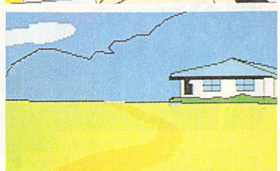
不安になったキミたちは，警察を呼んで調べてもらうことにした。ところが，刑事さんは「脅迫電話もないし，妹さんには放浪癖があったから……」と取り扱ってくれないまま，帰ってしまう。



その直後，久美子の別荘に１本の電話がかかってきた。その電話は，受話器をとるとすぐに切れた。いったい，なぎさはどうしたの？　この電話の主はだれ？――久美子の不安は，ますますたかまってくる。



翌朝になっても，なぎさは帰ってこなかった。まさか，本当に誘拐されてしまったのではないだろうか？　久美子はひと晩中，眠れなかったようだ。



恋人の妹が行方不明になったのをボケッと見てるほど，キミはだらしない男じゃないはず。そう，キミが久美子といっしょにこの軽井沢を捜査すればいいのだ！　久美子は，外出着に着がえるんだが，あんまりジロジロ見てると嫌われちゃうぞ。





第2章



乗馬クラブ

西村ジョッキー：「なぎささんはうちの会員でして，最近は休みがちですねえ。アァ，思いだした。うちの若いもんが，××で似た子を見たって言ってましたよ」



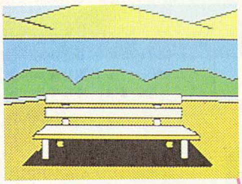
フィラ・テニスクラブ

ヨーコ：「私はなぎさのともだち。あの子，最近全然きてないわヨ。そういえば，いつだったか，レイクタウンのほうでなぎさを見かけたわ。あの子のことだから，フラッと旅行にでもでかけたんじゃない？」

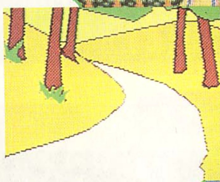


住宅地

篠田まさひろ：「オレはなぎさちゃんの彼氏サ。でもなぎさちゃん，ガードが固くてさぁ，オレにキスもさせてくれないんだョ。別の男でもできちゃったのかなあ？」



レマン湖の中の島



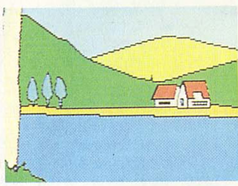
山道



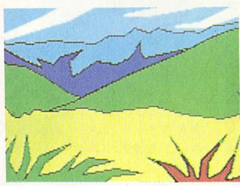


地蔵ヶ原

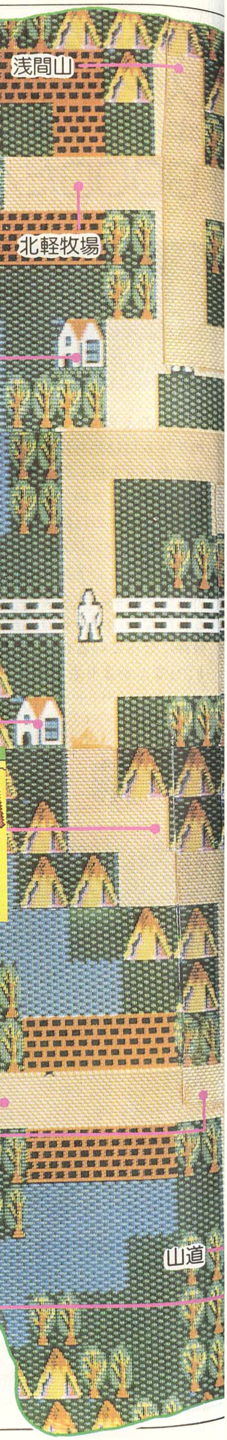
ある男：「あんたによく似た子を，この前見た気がするなあ。そうそう，この写真の子だよ。この前は，石田ってヤツと仲良くしてたっけ」

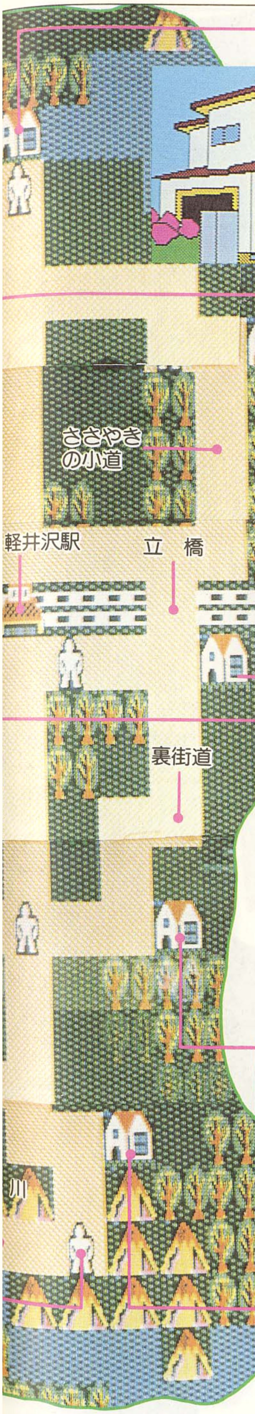


ニューレイクタウン



裏山









花山の家

花山の家：「これはこれは，久美子お嬢さま，お久しぶりです。エッ，妹さん？　知りませんネェ。そうそう，うちのアジサイはきれいだったでしょう？」



ペウロ教会

神父：「なぎささん？　だれです，それ？　久美子さんはひとりっ子ではなかったのですか？　たしか，ご両親は交通事故で亡くなられたそうで……，お悔やみ申し上げます」





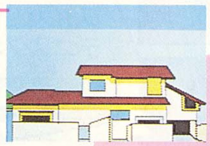
軽井沢ヴィラホテル

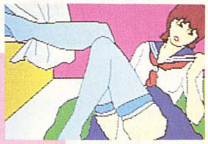
関谷支配人：「なぎさお嬢さま？　知りませんねぇ。まあ，困ったことがあったらいつでもいらっしゃってください。オヤ？　久美子お嬢さまが，なぜそんな物をお持ちなんですか？」

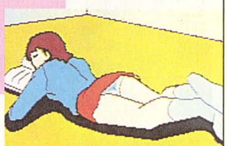


駅前スーパー

スーパーの男：「こんなにカワイイ子はきのうはこなかったなあ」――なぎさが買い物に行くと言ったのはウソなんだろうか？

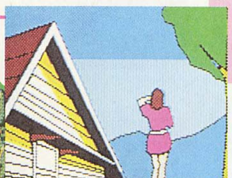






麻美の家

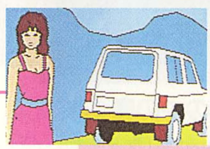
水木麻美：「なぎさ？　知らないわョ！　しつこいわねえ。なぎさもウルサイお姉さんがいるっていつも言ってたっけ。それよりも，あんたいい男ねえ。ネェ、今晩デートしない？」

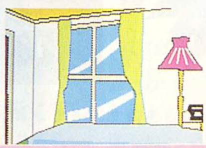


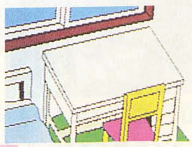


ドライブイン

マスター：「なぎさちゃんなら，おととい男の人といっしょにきたよ。彼女，その男からお金をもらってたみたいだなあ」――まさか，なぎさが売春を!?



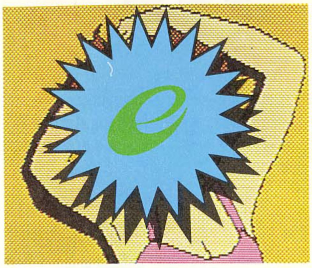




久美子の別荘

ここには，何度かもどってくる必要あり。大切な物を発見できたり，だいじな電話があったりするからだ。

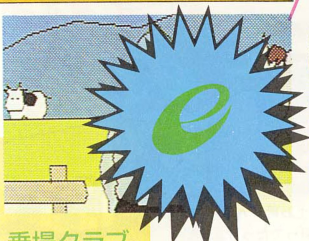
第3章





この章はとても短いんだけど,久美子がじつに不可解な行動に出る。「私には本当は妹なんていなかったの。妹は12才のときに死んじゃって,私が1人2役を演じていたの」と彼女は言うが,果たして真相は……!? それにしても,この話,どこかで聞いたことがあるゾ。ちなみに,これ以後は,久美子とはなれればなれになってひとりで冒険することになるんだ。

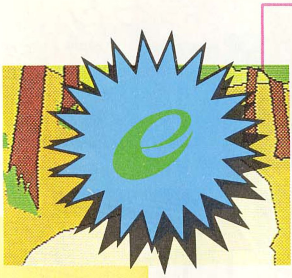
第4章



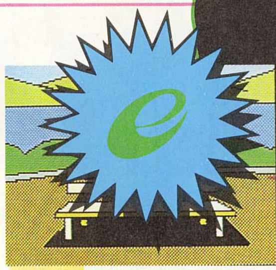
乗場クラブ



フィラ・テニスクラブ



山 道



レマン湖の中の島

でた！ＥＮＩＸシール！「この章だけは自力でガンバッテほしい！」作者の堀井さんがみなさんにＡＶＧのだいご味を十分楽しんでもらいたい！とのことでペッタン！しました

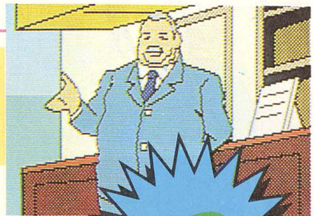
[redacted]



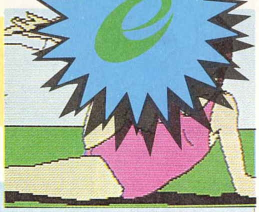
花山の家



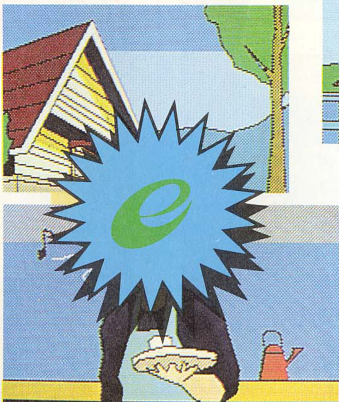
ペウロ教会



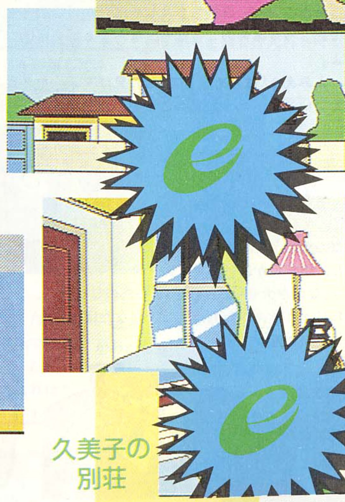
軽井沢ヴィラホテル



麻美の家



ドライブイン

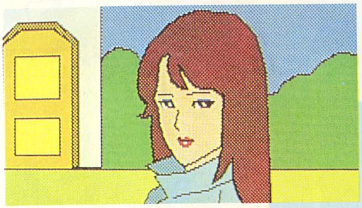


久美子の別荘

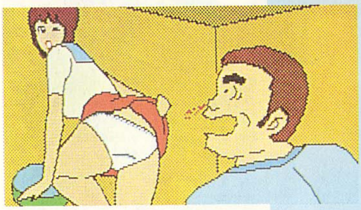
※とにかく聞きまくり，スイリしまくり，歩きまくり，見つけまくり，会いまくり，かけまくり……と，ＡＶＧテクのあらゆるものを使ってクリアしてほしい。

注）久美子がいないと道がわからないため，地蔵ヶ原へ行くことはできません。

第5章







ペンション・デュラン

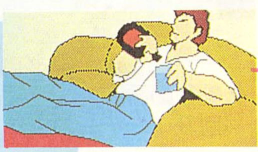
おだ：「やあ，麻美ちゃんじゃないか。このあたりで起こった事件のことなら，なんでもボクに聞いてよ」

ふみえ：「はじめまして。私の兄はマノ　ヤスヒコといいます。エッ，兄のことをご存知なんですか?」



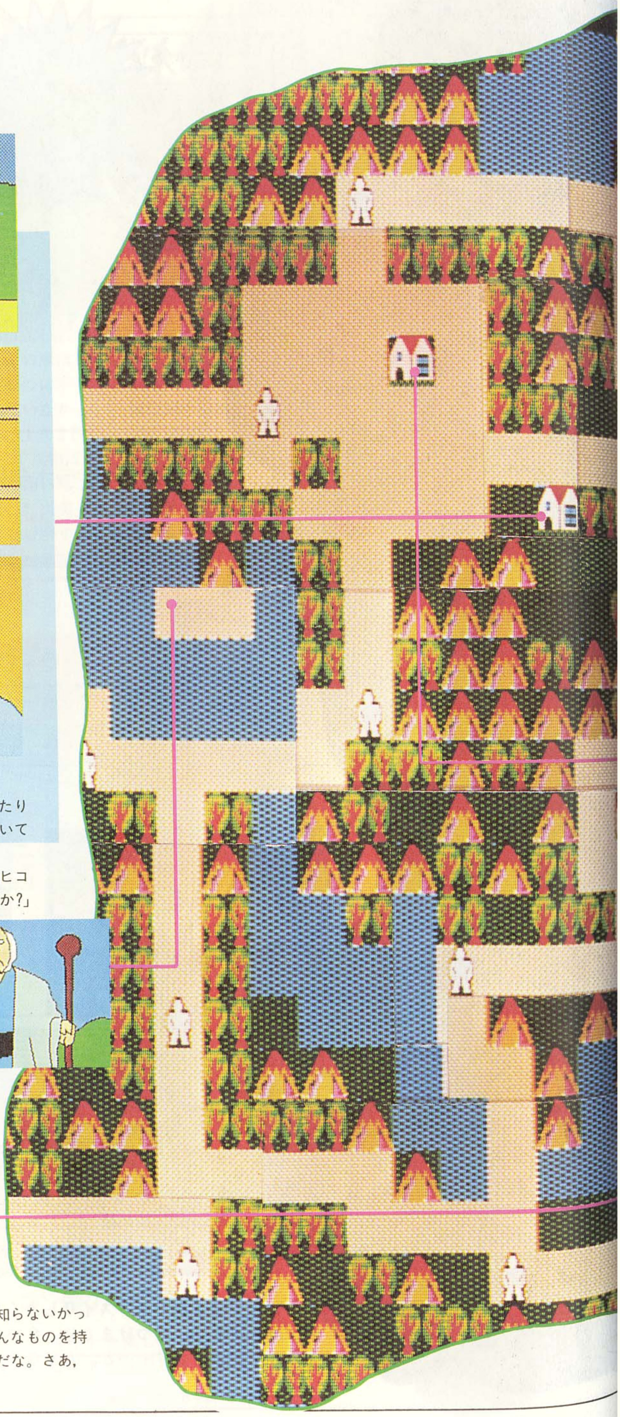
謎のおじいさん

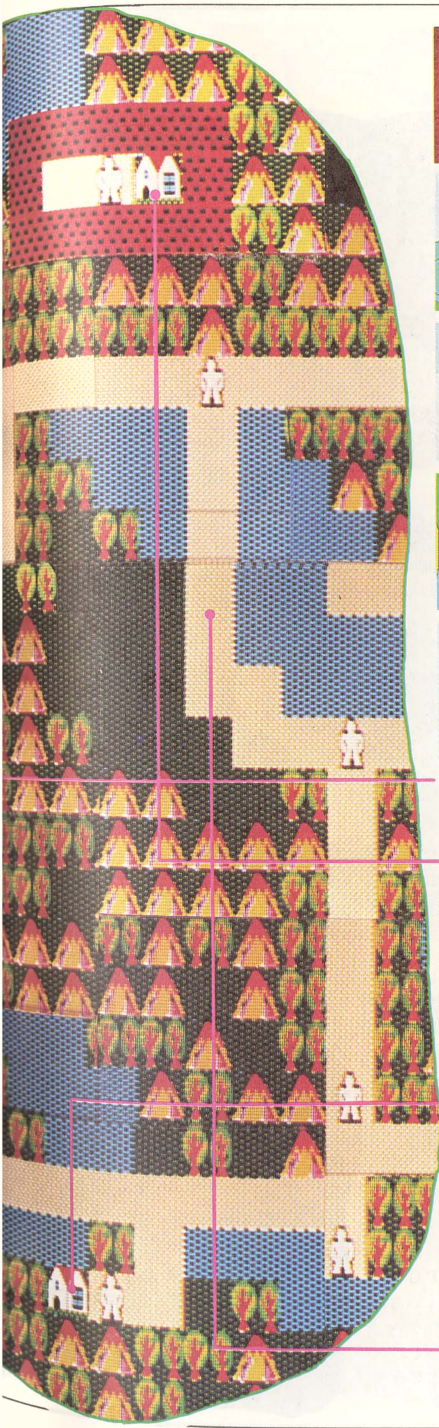
老人：「おじょうさんがた，ここで何をしていらっしゃるのかね？　年よりになると，物忘れがはげしくてのう。なにか大切なことを知っていたのじゃが…。おじょうさんがたも，ここで日なたぼっこをしていかんかの？」

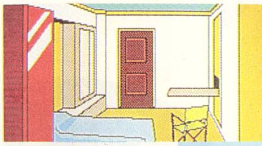


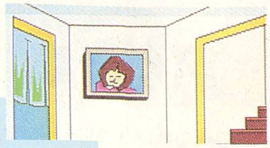
石田の家

石　田：「なんだ，おまえら！　なぎさって子を知らないかって？　知らねえよ，そんなヤツは。しかし，そんなものを持ってるところを見ると，おまえらも相当のワルだな。さあ，早いとこ帰った，帰った！」

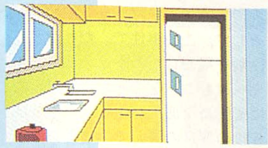


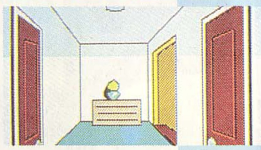


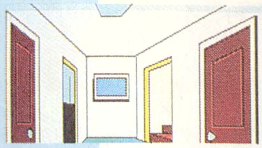


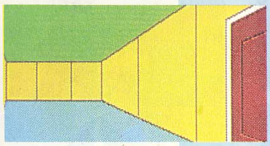


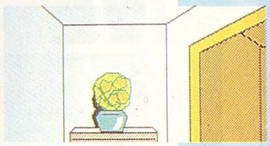


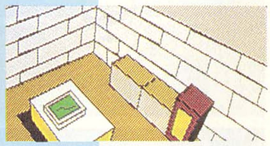








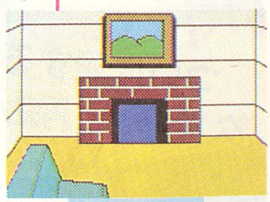




謎の別荘

この別荘が第5章のカギだ。とりあえずは，2か所ある入口を見つけ出すこと。そこから中へ入って，いろいろな物を調べまくるべし。大切な証拠品がたくさん見つかるゾ。さらに，ある場所であることをすると洞窟に入れるんだけど，その場面はP.318ページを参照してネ。





ゆうぼうの別荘

ゆうぼう：「よくここまでこれましたね。湖から南へ進む道を見つけるのは，なかなかタイヘンだったでしょう？　でも，ここまでこれればゲーム解決まであと1歩です。もうちょっとガンバってみてください」

秘密の家

エッ，どうやったらここへこられるかわからない？　キミは洞窟の中でちゃんとマッピングしたのかな？　マップさえあれば，ここへくるのもアソコへ行くのもわりと簡単なことなんだけど……。



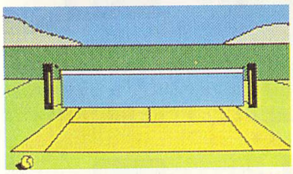
これが地蔵ヶ原のスタート地点だ！

第6章

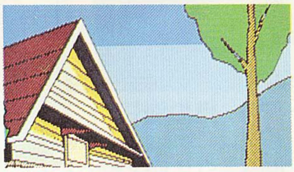
この章では，まず真犯人と犯人たちの因果関係を推理しなくちゃいけない。そして，この事件で，だれがどういう役割を果たしたのかを全部当てないと，先へ進むことができないんだ。みごとに質問に全部正解すると，キミは下の５枚の写真の場面で，捜査を続行することになる。これからの目的は，敵のアジト探しなのだ!!











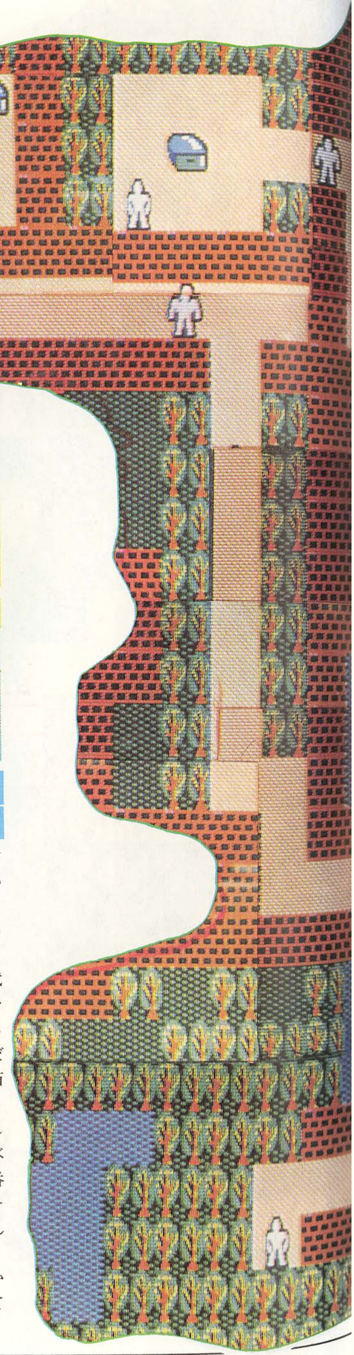
第6章のメインはRPGだ!!

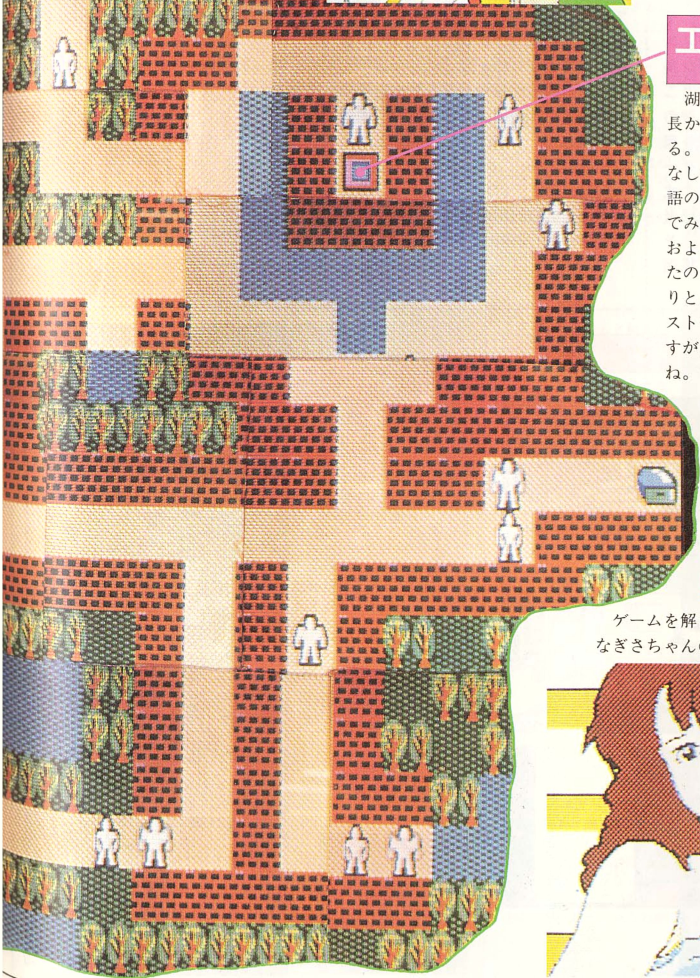
みなさん，まるであのウルティマを思い出させるような，このマップを見てください！　この第６章ではキミと久美子，麻美の３人が敵を倒しながら進んでいくＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム）モードになるんだ。キミの武器はあの北斗神拳(？)。久美子はキスをすること，麻美はパンティーを見せることっていうのがなんともユニークだねえ。いろんな場所に落ちている宝箱からアイテム(？)を手に入れるごとに，キミはどんどん強くなっていく。そして，スタミナ，攻撃力，防御力のすべてが99に達したとき――いよいよ一番強い敵との決戦だ！　このＲＰＧモードで勝利をおさめるためには，いろんなコツを身につけなくちゃいけない。２～３時間もプレイすればきっとわかるだろうから，最後の難関だと思ってもうひとがンバリしてみてね。

ついに愛する久美子と再会!!

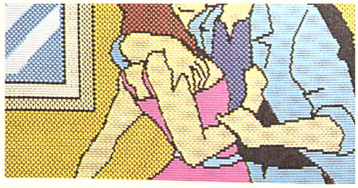


ある程度捜査が進展すると，今まで行方不明になっていた久美子がバイクに乗って現れる。彼女がなぜ姿をくらましていたのか，なぎさは今どこにいるのか――久美子はすべてを知っている!!　さあ，これから，なぎさを救出に×××へ出発だ！

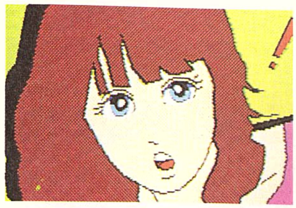










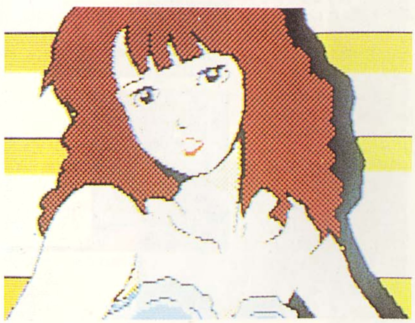


エンディング

湖の中央にある四角い場所に入ると，長かった物語もいよいよ終局をむかえる。ここから先は，ほとんどコマンドなしでどんどん進んでいけるので，物語のエンディングをゆっくりと楽しんでみてネ。アイツがなぜこんな犯行におよんだのか，なぎさがなぜ誘拐されたのか——これらの謎の答えがはっきりとわかるヨ。ここまでちゃんとしたストーリーが用意されているとは，さすがに漫画家の堀井雄二氏ならではだね。

㊙公開 これがなぎさちゃんだ!!

ゲームを解き終えないと見ることができないなぎさちゃんのアップを特別に独占公開！



for FM-7/NEW7, PC-8801/mkII/SR, PC-9801/E/F/VM/VF

カーソル移動方式で，カワユイ女の子のシーンがいっぱいある入門者にもピッタリのAVG

エルドラド伝奇

ENIX



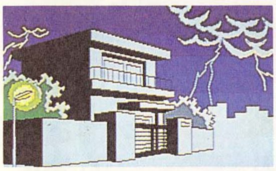
カワイイ女の子が大好きでAVGファンの人は，このゲームを必見！　その道のプロ，槇村氏が製作したディスク2枚組の自信作，それがこの『エルドラド伝奇』だ。ゲームのいたるところにかわいらしい女の子のムフフ♥のシーンがでてきて，キミのやる気を起こすことはまちがいないだろう。ゲームは，すべてカーソルによる選択方式で進んでいくので，初心者から上級者までだれにでも楽しめる（ただし，そのぶんトリックが難しいけどね）。描画速度も速いし，サウンドもかなり凝っていて，AVGとしてはかなりできのいいものになっているけど，セーブゲームができないのが残念！　一度死んだら，最初っからやり直さなくちゃいけないというのは，とてつもなく面倒クサイもの。なお，このソフトは，PC—8801／mkII／SR（T／D），PC—9801／E／F（D），FM—7／NEW7（T／D）用がテープ版4,800円，ディスク版7,800円で発売されている。

★あらすじ

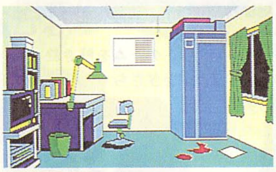
「リーン！リーン！」真夜中，キミのもとに友人のアキラから電話がかかってきた。「ホシコが……エルドラド……アマゾネコに……」アキラの声は恐怖に震え，わけのわからないことを叫んでいた。そして，突然，アキラの悲鳴が！！　キミは高まる胸の不安をおさえきれないまま，アキラの家へと走っていた。

第1章

雷が鳴りひびく中，キミは友人のアキラの家へとやってきた。この場面はパレットを使っていて，なかなか迫力のあるグラフィックだ。それにしても，このゲームはオモシロイ絵の描きかたをするねェ。



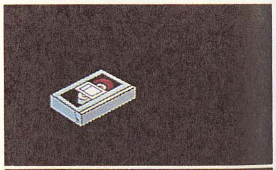
ここがアキラの部屋の中。シーンと静まりかえっていて，だれもいないようだ。この部屋の中は，いろいろと調べてみる必要があるゾ。オヤ？　床にしたたりおちているこの赤い血は何を意味するんだろう？



なんと，アキラはビニール・ロッカー（ファンシー・ケース）の中で殺されていた！！　いったいだれが何のためにこんなことを……？？　この事件が，これからはじまる果てしない冒険のプロローグであろうとは，そのときのキミには知るよしもなかった。



ある場所で見つけたビデオテープを見てみると，アキラが今回の事件に関する謎をキミに教えてくれた。ここはじっくりと画面を見て，このゲームのストーリーを理解してね。

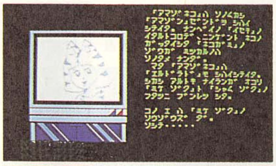


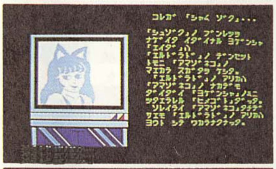


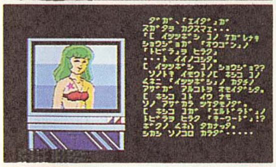


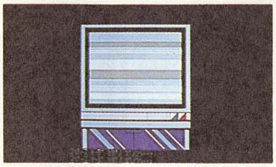








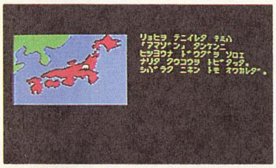


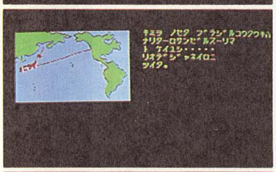




第2章

ストーリー紹介

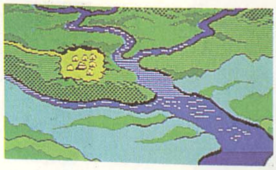




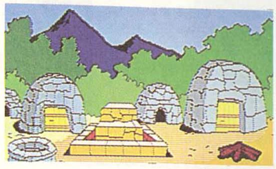




キミの乗った飛行機は，アマゾンの上空でとつぜん故障してしまった！　こうなったら，荷物を捨ててでも脱出するしかないだろう。だけど，着陸場所をまちがえちゃうとタイヘンなことに……。



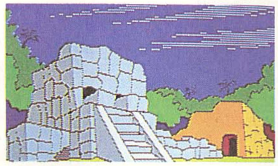
キミがなんとか着地したのは，どこともしれない部落のまん中。ここでは，とてもたくさんのことをやらなくちゃいけないんだ。中央にある祭壇のような物がなんとも気になるねえ。



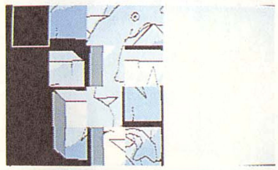
キミが道を歩いていると，マングースが怪獣につかまって食べられそうになっている！　義をみてせざるは勇なきなり，ここはとにかく助けてあげるしかないだろう。

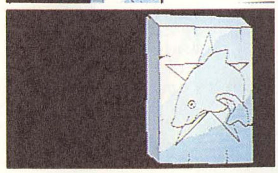


続いてやってきたのは，アマゾンの遺跡。ここでは二つの物を発見することができる。そのためには，さっき助けてあげたちっちゃな戦士に活躍してもらわないとダメだけどね。

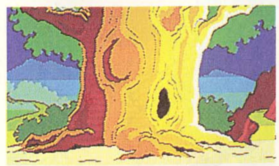


遺跡で発見した石板を見るためには，なんと絵あわせパズルをしなくちゃいけない!!　まったく，なんでＡＶＧの中でこんなことをさせるんだ!?　特別に，ここには完成時の写真を載せておくので，それを見ながらプレイしてみてネ。

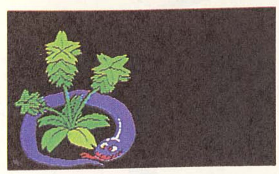




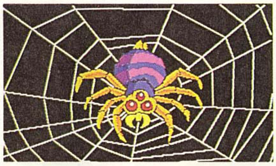
なにやらしかけのありそうな大木が，キミの目の前にそびえ立っている。登っていくと，貴重な情報が得られる――という展開のＡＶＧはよくありそうだけど，このゲームでは「ノボル」なんてコマンドはない。



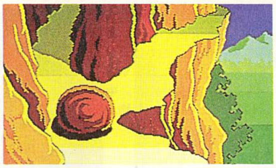
ものスゴイ毒を持ったヘビが，草のまわりでとぐろを巻いている。この場面ではアレを使うしかない。ところでキミは，この草がどういう草なのか，もうわかっているよね？



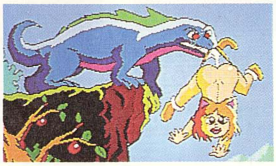
今度は，毒グモがキミの行く手をふさいでくる。こいつは武器を使って退治しちゃおう。ただし，ネライがはずれると，矢がムダになっちゃうので，注意するように。



ガケっぷちを歩いていたキミは，大きな岩に進路をさえぎられてハタと立ち止まってしまう。でもこの程度のトリックなら，ここまでプレイしてきたキミにはすぐ見抜けるはずだ。



たいへんだ！　少女が大トカゲに襲われているゾ!!　どうやら，彼女がアキラの話にあったミケ族のアマゾネコのようだ。情報を聞きだすためにも，殺すわけにはいかない。



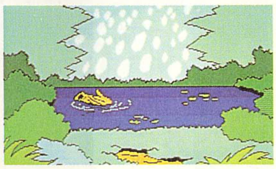
じつは，大とかげと彼女はお友達だったんだって。気持ちの悪いはずの大トカゲも，なんだかカワイらしく見えるから不思議だね。彼女の名前はケミィといって，今後キミと一緒に冒険をすることになるんだ。



ケミィと一緒に道を歩いていくと，ケミィのお姉さんのミネアと出会う。さて，この場面が難しい。どうやったらつぎの場面へ進めるのか，キミにはわかるかな？



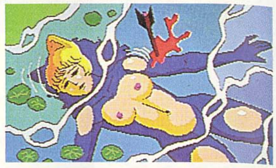
２人の女の子（じゃなかった女のネコ）に連れられて，キミは湖のほとりにやってきた。チュンチュンと小鳥のさえずりがまわりから聞こえてくる。あ～あ，暑いことだし，ひと泳ぎしちゃおうかな！



しまった！　アマゾネコの姉妹に先をこされちゃった！　一緒にまざって水遊びしちゃおうかな。コラ，そこのスケベなキミ，ミネアのおシリばっかり見てちゃダメダヨ。



バシャーン!!　水しぶきが飛び散り，倒れこむミネア──。大変だ！　どこからか敵がキミたちのことをネラっているのだ!!　しかし，まずはミネアを助けてあげないことには話は進まない。



なんとかミネアを助けだして，木かげへと連れてきた。けれども，ここで気をゆるませるわけにはいかない。キミの仕事は，どこかに潜んでいる敵を見つけだすことだ。



いたゾ!!　アイツはミケ族と対立しているというシャム族の手先だな！　しかし，どうやってヤツをやっつければいいのだろう？　まさか木に登っていくわけにはいかないし，矢は１本しか残ってないし……。

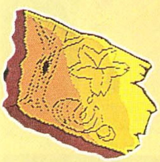


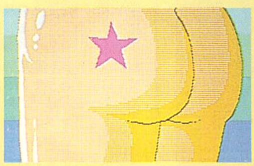
フゥ～，苦労のかいあって，やっとつかまえることができた。驚いたことに，彼女はシャム族の女王シャーム（単純なネーミングだな)なんだって。彼女は女王なだけあって，いろんなことを知ってるヨ。

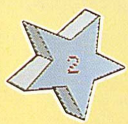


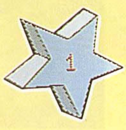
夜になり，エイダがキミのもとへとやってきた。今後の冒険のアドバイスをキミにしてくれるんだ。
──お疲れさま，これで第２章は終わりです。

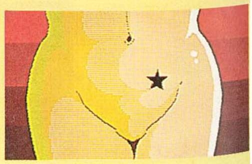






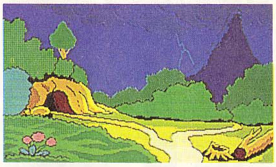




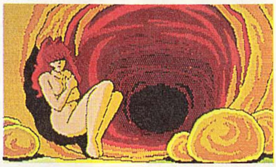


第3章

日が沈むころ，キミは「悪魔の岩山」のふもとにたどり着いた。しかし，空模様があやしくなってきたナ。さて，ごういんに山を登るか，洞窟でひと休みするか，キミの決断のしどころだ。

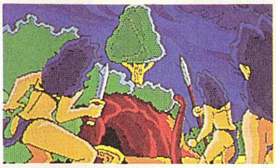


洞窟の入口では，美人のアマゾネコの少女がハダカでふるえている。でも，すぐに鼻の下をのばしちゃいけない。美しいバラにはトゲがあるってよく言うでしょ？

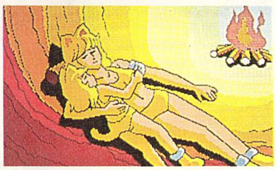




ゲゲッ，シャム族の連中がシャームを取りかえしにやってきたゾ!!「ホッホッホッ，すぐにあきらめて私を逃がしなさい！」高らかに笑うシャーム。さあ，どうやってこの窮地を突破する？



長旅で疲れたせいか，ケミィとミネアは抱き合ってスヤスヤと眠ってしまった。この２人の安らかな寝顔を守るためにも，キミが気合を入れて冒険しなくちゃいけないんだ。



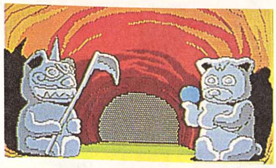
キミもウトウトしかけていると，とつじょ一筋のせん光とともに洞窟の上の大木に落雷が！　しかも，そのせいで洞窟の入口が岩で埋められてしまったのだ。ウ～ン，これは困ったゾ。



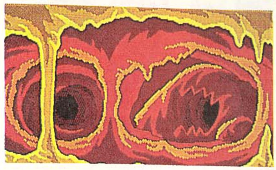




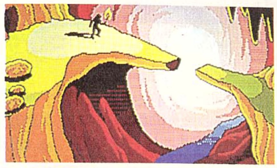
洞窟の奥には，こんな場所があった。猫を形どった二つの石像がこの場面のキー・ポイント。早いところ，こんな陰気な洞窟からは脱出しなくちゃね！



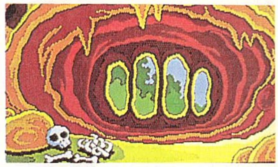
この場面は要注意。うかつに動き回っちゃいけないヨ。だって，この洞窟には怪獣が住んでいるといううわさがあるし……。そうそう，石板に書いてあった文字はちゃんと全部メモしておくように。



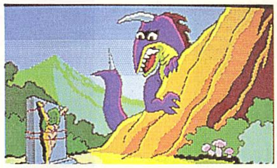
今度は，深い谷がキミの行く手をはばんできた。まったく，いろんな障害が出てくるＡＶＧだねえ。アレ？　ケミィ，ミネア，シャームがいるはずなのに，人影がひとつしかないのはなんで？



ようやく外へ出られると思ったら，岩が牢のようになっていて出ることができない。体をヘビのようにして，このすき間を抜けられたらいいんだけど……。とりあえずは道具を使うしかないだろうね。



「悪魔の岩山」の中腹にやってきた。あそこにしばられている少女がホシコなんだろうか？　もしそうだとしたら，怪獣に食べられないうちになんとか手をうたないと……。

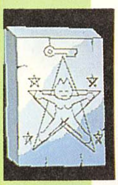


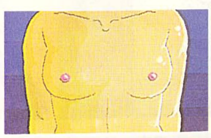
ホシコちゃん，とうとう会えたネ。アキラ兄さんのためにも，絶対にキミを生かして日本へ連れていくからね。エッ，服がないとはずかしくて動けない？　わがまま言っちゃダメダョ～～。



またもやヌボーッとエイダが出現。彼とはここでお別れをしなければいけないんだ。いずれにせよ，これで第３章は終了。ゲーム解決まであとひと息だ!!

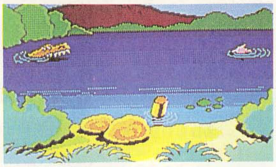






第4章

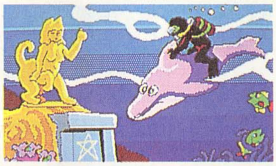
長かったこの冒険も，ようやく最終章をむかえる。今までのできごとをもう一度頭の中で整理し直して，エルドラドの中へ入っていこう。エルドラドへどうやって入るかは，キミにはもうわかっているよね？



ウワァー，ワニが襲ってきた！　まさか，ここまできて逃げるわけにもいかない。戦いあるのみだ。武器には，さっき手に入れた××を使えばいいのサ。

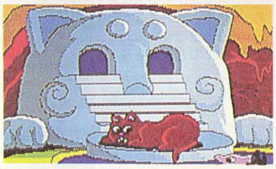


ヤッタァー，とうとうアキラのビデオで見たエルドラドの入口を見つけたゾ！　ここで例の物を使えばいいわけだな。オット，大切な物を手に入れておくことも忘れないように。

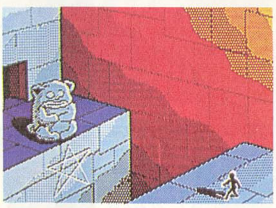


意外にも，エルドラドの通路は石で造られた猫の形をしていた。猫の王国へ入ってきたわけだから，当然ネコのゴキゲンを取らなくちゃいけない。ここにいる猫に対してだって同じことだヨ。

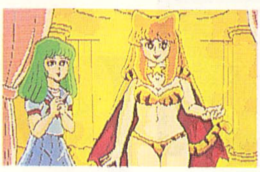




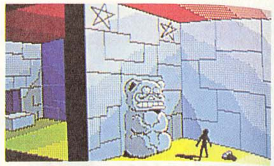
せっかく猫サンに通してもらったのに，猫神と呼ばれる石像がキミを通せんぼしてきた。おまけに，この大きなサケ目，ハイパーオリンピックでもしなきゃ，飛べるわけはない。エーン，どうしたらいいんだよ～。



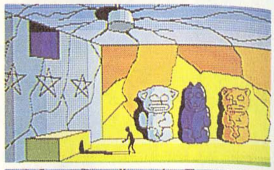


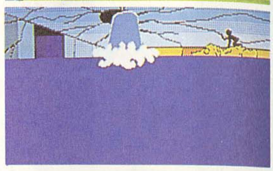


つぎの部屋にやってきたものの行く手が石の壁で閉ざされていた。キミは壁に浮き彫りにされた猫神の像にニラまれて，見動きもできない。とにかく，猫神と会話をして，この危機から脱出するしかないだろう。

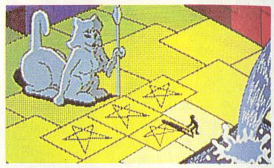


ここは星３の部屋。出口があんなに高いところにあったんじゃ，つぎの部屋へ進むことはできない。モタモタしていると部屋の中に水が流れこんできちゃうし，何かいい方法はないものだろうか？

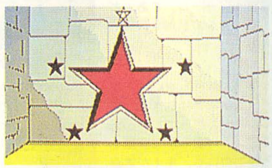




いよいよゴールは近い，星４の部屋。ここにいる巨大な猫神を通りぬけるためには，今までのヤツとちがって，何重にもしかけられたトリックをクリアしなくちゃいけない。キミの決断力が試される場面だ。



さて，この場面はあえて解説しないでおくことにしよう。感動のフィナーレはキミ自身の手で見てみてネ。



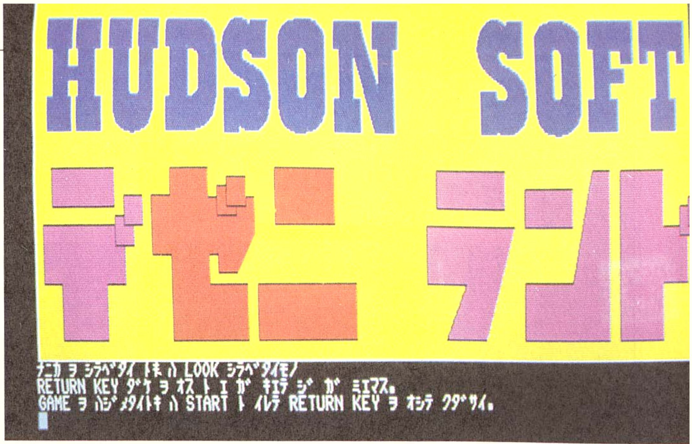






for FM-7, PC-6001mkII, PC-8001mkII, PC-8801/mkII, PC-9801/F, MZ-1500, MSX, S1, X1

五つのパビリオンに隠された秘宝「ミツキマウス」をさがしだせ！



デゼニランド

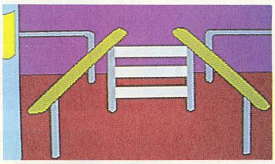
ハドソン

さて，ハドソンの自信作「デゼニランド」を紹介しよう。ディズニーランドならぬデゼニランドで，どこかに隠されたミツキ・マ・ウス（三月磨臼）を探しだすことが君の使命だ。しかしデゼニランドの中はとても広く，五つのアトラクションとさまざまな障害が君の行く手をはばんでいる。おまけにデゼニランドの中にさえそう簡単には入れてくれず，君は最初から悩んでしまうことだろう。ハドソンが会社として初めて作ったアドベンチャー・ゲームというだけあっていろいろなところにその熱の入れようがうかがえる。とくに画面を描く速さは，当時としては考えられないくらい高速だった。

ゲーム中に会社のトレード・マークであるハチスケの絵が何回かでてきたり，ジャックと豆の木のパロディ話があったり，それだけでもプレイヤーを十分楽しませてくれる。

ゲーム展開もアドベンチャー・ゲームとして基本をふまえたものなので，アドベンチャー・ファンにも満足のいく作品となっているのだ。入力は英語方式で，２，３語を除いては基本語ばかりなのでわりとなじみやすい。オールマシン語のため反応も超高速だ。画面の美しさ，スピード，ストーリー展開どれを取っても一級品で，日本製アドベンチャー・ゲームの最高峰に位置するひとつと言っても過言ではないだろう。

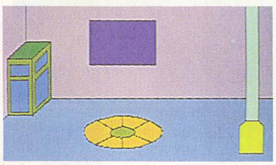
さあ，君には果たしてミツキ・マ・ウスを見つけだすことができるだろうか？



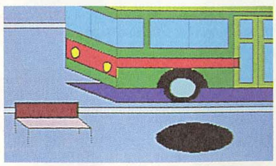
ここがデゼニランドの入口。もちろん，チケットを持ってないと中へは入れてくれない。チケットを手に入れるためには，あたりをうろつくしかないだろう。



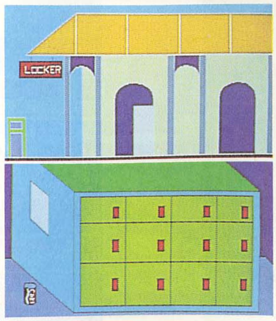
切符売場の窓口ではお姉さんがチケットを売っている。「本日は満員ですので予約券をお持ちでないかたにはチケットはお売りできません。」と，あっさりキミは断わられてしまった。お世辞を言ってもききめはなさそうだけど…。



デゼニランドの裏にある空地。このあたりにはダスト・ボックスやマンホールがよく置いてあるんだけど，これはいったい何を意味するのだろうか？



オヤ？　バス停だよ。ちょうどバスがきているところだ。あれっ？　バスに乗ってしまうのかい？



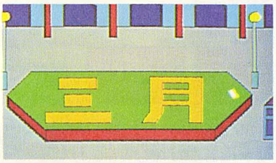
デゼニランドの外にあるロッカールーム。中に入るとコインロッカーがずらり。全部使用中のようだ。人の物を勝手に取るのはいけないことだけど，ここはアドベンチャー・ゲームの世界。ロッカーをどうにか開けて中の物をいただいてしまいたいね。

デゼニランド

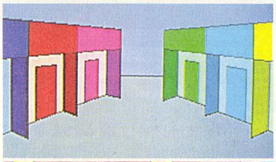
「サア，イラハイ，イラハイ，チケット安く売ってあげるよ！」大声でダフ屋のオッさんがチケットを売っている。安く売ってやると言っているわりには，１枚何と２万円！　お金も持っていないキミには買うことはできないよね？



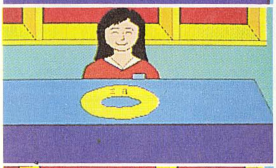
やった，デゼニランドへ入れたゾ！　どうやって入ったかはヒミツ，花壇には大きくミツキ・マ・ウスの「三月」と書いてある。おや，こんなところに紙が…。さあ，何が書いてあるのかな，それは見てからのお楽しみ！



デゼニランド名物の商店街。６軒の店が並び立っている。キミはここで買物をしなければならないのだが，売っているものは安い物から高い物までさまざま。何を買うかによってあとあとに影響してくるゾ。オット，衝動買いはいけませんよ。

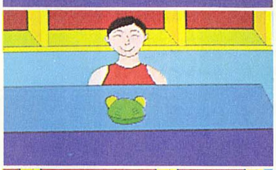


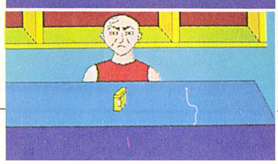




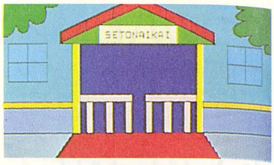




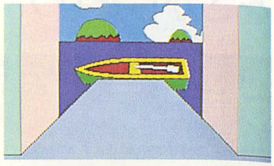




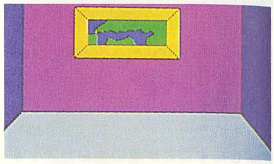
アトラクションの一つ，瀬戸内海の海賊だ。建物の大きさに反して中は相当広いのだが，このアトラクションであるものを手に入れないと路頭に迷ってしまうのだ。まあ，ここは入ってみるしかないよね。



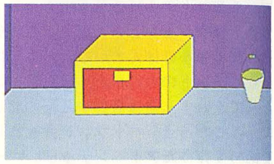
入ってみるとボートが浮いている。これに乗れば，どこかに行けそうだね。しかし，キミにはこのボートに乗る前にまだやることが残されているのだ。あたりをうろついてみてごらん。



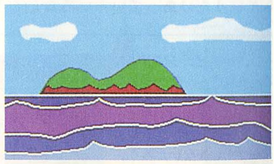
瀬戸内海の絵がある。でも，この広い部屋の中にぽつんと絵が一つだけというのも何かおかしい。それとも，この絵が海にでたときの地図になってくれるとでもいうのだろうか？



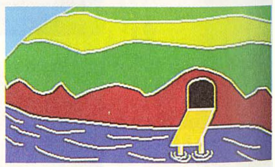
キャビネットとバケツが置いてあるけれど，キャビネットはシールで封印されていて開けることができない。シールを何とかはがしてやりたいところだけど，素手では全くはがれない。よ～く考えてみよう。



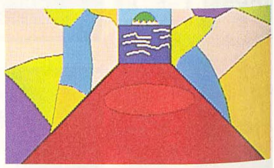
いよいよ海にでてきた。何か忘れものはないかな？「ＥＸＩＴ」と打ちこめば再びアトラクションの外へ出られるので，もし忘れたものがあったら，最初からやり直してみよう。



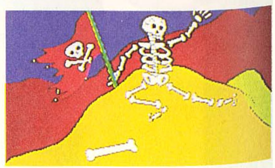
波の間を乗り越えて目的の島にたどりついた。島の側面には洞窟があるが，入ってみると，…そこは。



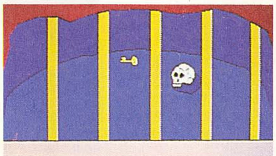
洞窟の中はがらんどうで，ただむこうに海が見えるだけ。しかし，床やかべにはなにやらしかけがありそうだぞ。



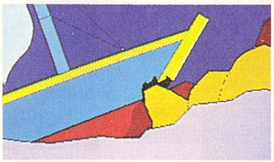
酔っぱらったガイコツがキミに話しかけてきた。「よお！　あんたも飲むかね」大事な目的のあるキミには，こんなところでガイコツと杯をかわしているヒマはありませんぞ。

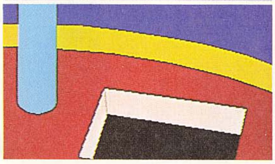


牢屋の中に頭ガイコツとカギが落ちている。カギを取ろうと必死に鉄格子の間から手を伸ばしても，あまりにも奥のほうにあるために手が届いてくれない。…キミなら，どうする？

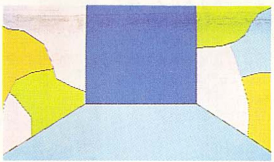


なぜかこんなところに岩に座礁した難波船がある。乗ってみると甲板に穴があいていて下へ行けそうだ。難波船には宝物がつきものだったネ。

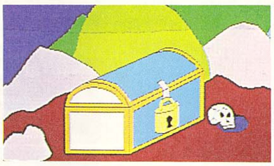




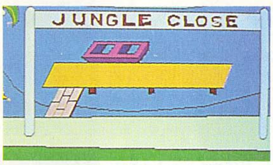
船の底はまたもや行き止まりになっている。さあ困った。何か道具は…。そう，それですョ。

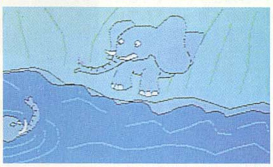


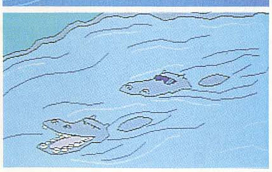
ついに見つけた宝箱！開けるのには当然カギが必要なのだ。中に入っているのは，これから先でとても役に立つもの。なお，この箱の中の物を取ると，この「瀬戸内海の海賊」のアトラクションは終了する。



「ジャングルクルーズ」というアトラクション。ここでは，船に乗ってジャングルの中を見て回るんだ。象，カバ，ワニなどの動物たちがキミのことを迎えてくれるのだが，そうそう休んでばかりはいられないヨ。



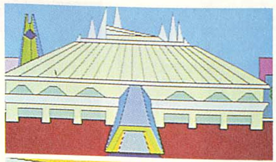


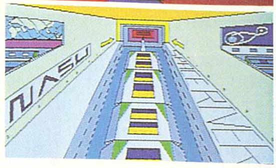


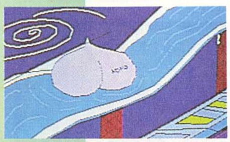


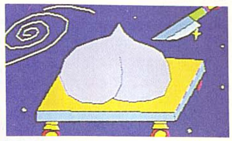


デゼニランドの中で一番高級な「スペース・リバー」というアトラクション。中に入って，ジェットコースター風の乗り物に乗ってみよう。何がでてくるのかな？

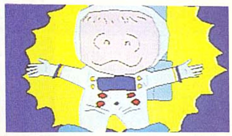




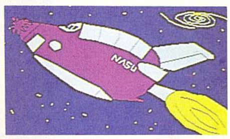




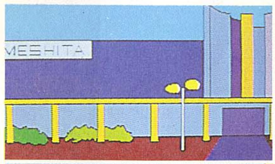




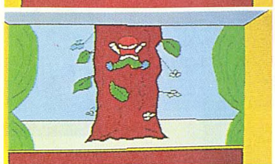


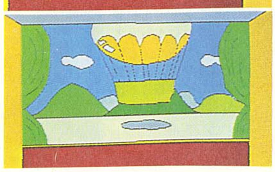


「うめしたパビリオン」というアトラクション。ここでは人形劇が行なわれており，入場も無料なのでぜひ入ってみよう。「新版ジャックと豆の木」が上演されている。いろんなものをＬＯＯＫしてみるのもおもしろいぞ。

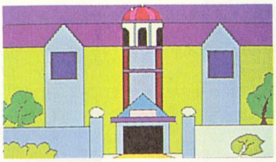




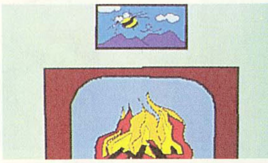




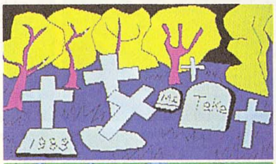
「ホラマンション」というアトラクションの前へやってきた。見るからに近よりがたい不気味な感じがただよっている。

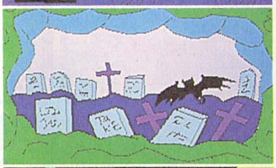


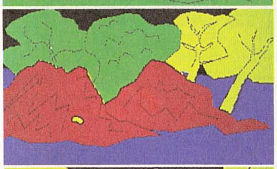
玄関には暖炉とハチスケの絵があるだけで，その他のものはどこにも見あたらない。どうにかして暖炉の奥にある通路に入らなければならないけれど，一筋縄ではいかないぞ。じっくり考えてみれば，ホラ…ネ！

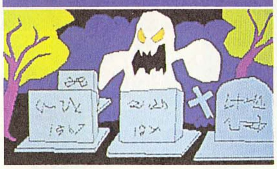


どうやらおばけ屋敷のようだ。墓石，十字架などキミの目を引くものはたくさんあるけれど，それほどの収獲は得られないかもしれない。でも，思いがけないところに思いがけない物があるものだ……。

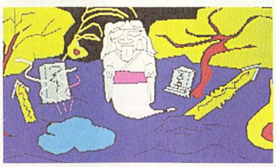




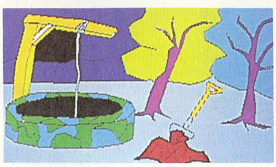




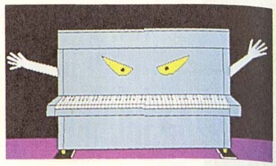
日本風のおばけがあたりをうろうろしている。そして，キミの目の前には大きなひとだまが!! ひとだまなしで，日本の怪談は語れない。



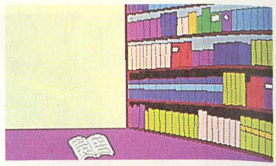
井戸の横にシャベルが置いてある。これはもらっておくしかないだろう。どこでこれを使うかは，試行錯誤をくり返してみること。



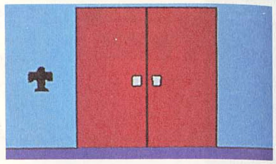
ピアノのおばけがキミの行く手をふさいでいる。おばけはコウモリの血とひきかえに通してやると言ってるけれど，さて，コウモリの血なんて持っていたっけ？たとえコウモリを持っていてもそれだけではダメなんだ。



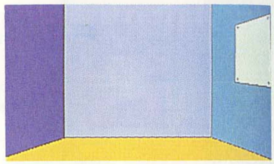
なぜか書斎にでてきた。床には本が落ちているのだが，さて，何の本だろうか？



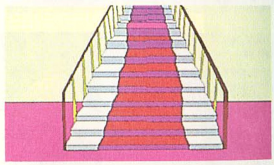
大きな鉄のトビラががっしりと閉まっている。押してもたたいてもびくともしない。クローしまスね！



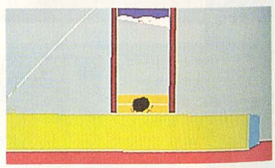
また行き止まり！ 何て行き止まりの多いアドベンチャー・ゲームなんだろう。でも，ここでも今までに手に入れたものがきっと役に立つはず。投げださないでがんばってください。



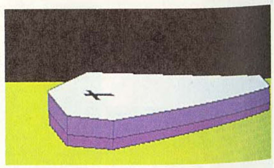
なんとか先へ進むと，突然あたりがまっ暗に！ でも，ここでも「瀬戸内海の海賊」と同じ方法で明るくできるんだ。



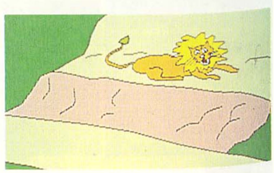
ぞわっ，死刑台だ〜。何だってこんなところに死刑台があるんだろう？ まさかギロチンで首を落とすとミツキ・マ・ウスが手に入るなんてバカな展開はあり得ないよね。キミもきっとこの場面で悩んでしまうことだろう。



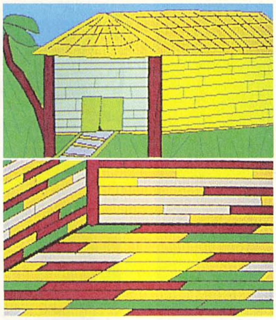
今度はひつぎがでてきたぞ。これもロックされていて開けることができない。ここでの入力単語はかなりハイレベルなものが要求される。ここが解ければ，ホラマンションは終了だ。



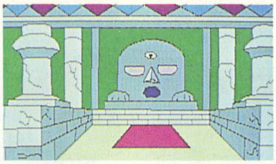
デゼニランドの中をブラブラとしていると，いつの間にかこんなところへ出てきてしまった。どう猛なライオンがキミのことをじっと見つめている。エサでもあれば，ご機嫌をとることもできるのだがあいにく持ってない。戦うしかないんだろうか？



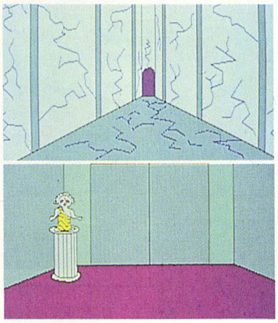
熱帯地方によくある高床式の住居が建っている。このドアはたてつけが悪く，そう簡単に開いてくれない。根性で家の中へ入ってみると，……。どこかにしかけがありそうだぞ。



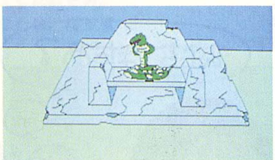
不思議な雰囲気のする神殿にたどりついた。さあ，ここが難関の一つ。考えかたをもう一ひねりしてみよう。



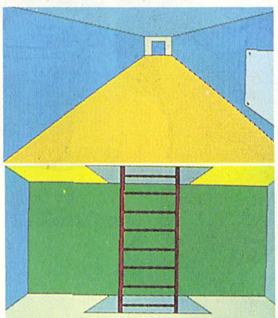
不思議な人形が横にあるドアの前にやってきた。さて，このドアはどうやったら開くのだろうか。　今までとはちがったパターンなので，機転をきかせてくださいヨ。



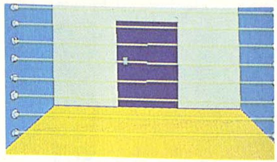
ウワッ，ヘビだ!!　敵がでてきたからと言って，戦うことばかり考えていてはいけないよ。ときには敵を利用できることだってあるのだ。発想に柔軟性を持たせることが，アドベンチャー・ゲームの世界で長生きをするための秘訣。それにしてもミツキ・マ・ウスはどこにあるのだろう?



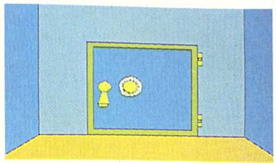
ヤヤ，いったいここはどこなんだ??気をひきしめ直して，がんばってみるしかない。この先のはしごをあがるもくだるもキミの自由だよ。



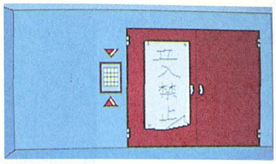
部屋中にレーザー光線がはりめぐらされている!!一歩でも踏み込めば，キミは黒こげになってしまうだろう。レーザーとレーザーの間を通り抜けられるほど細くないし…。何とかレーザーを止める方法はないのかな?



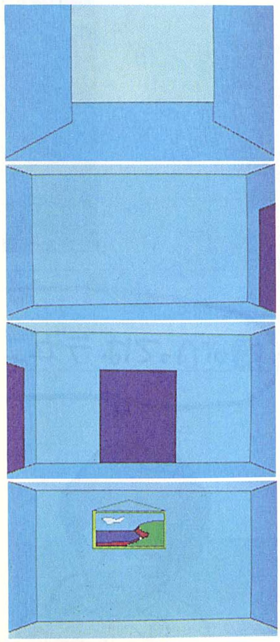
巨大な金庫登場。はたして，この中にミツキ・マ・ウスが?　しかし，とてもこわせそうにはない。開ける方法は何かな?



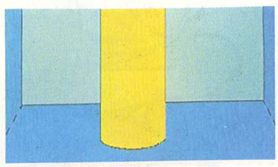
これはクサイ，こんなところに立入禁止の部屋があるゾ。立入禁止と書かれればなおさら，入りたくなるのが人情というもの。でもここのドアはプッシュボタンによるロック方式なので，ナンバーを知らないことには開けることはできない。



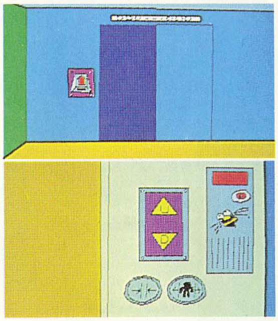
変な部屋ばかり。たった一枚見つけた絵にも何もしかけはなさそうだ。こんなはずはない，どこかで何かを見落としているぞ。



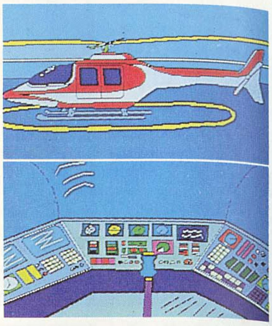
太い柱のある部屋にこれた!!これをこわしてしまえば，デゼニランドは一瞬のうちに崩壊してしまうかもしれない。でも，そんなことをしたら，キミの命の保証もなくなってしまう。



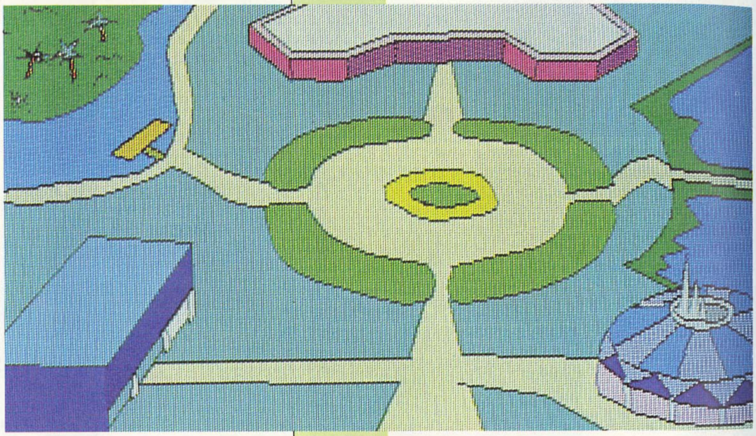
エレベーターを見つけた！ デゼニランド関係者専用のエレベーターのようだ。これに乗るためにはどうすればいいのだろう？画面をしっかり見てごらん。



なぜかビルの屋上にヘリコプターが止まっている。ちょっと乗ってみましょうか。



ウワーッ，デゼニランドの上空に舞い上がったゾ!! 全景で～す。



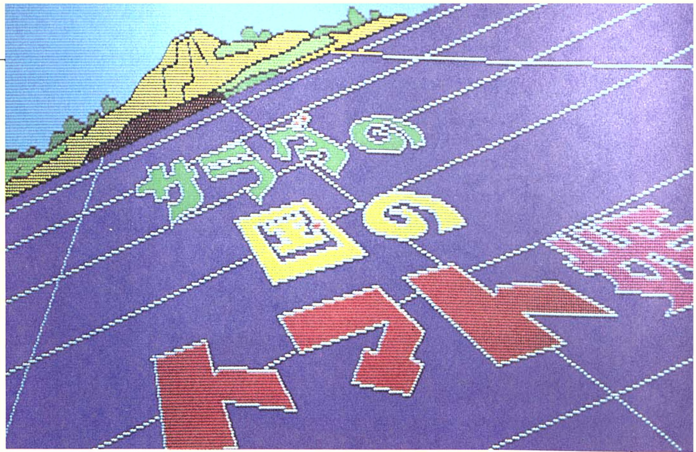


for FM-7, PC-6001mkII, PC-8001mkII, PC-8801/mkII, PC-9801, MZ-1500, S1, MSX, FM-16, JX, X1

メルヘンチックな野菜たちの冒険物語。大ヒットしたオモシロAVG

サラダの国のトマト姫

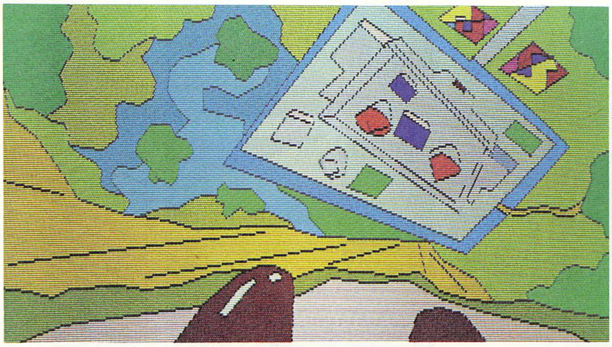
ハドソン



★プロローグ

ときは昔々の大昔，ところは地球からはるか離れた星にあるサラダ王国。そこではいろいろな種類の野菜たちが集まって，仲良く平和に暮らしていました。ところが，ある日突然クーデターが勃発(ぼっぱつ)！　パンプキン率いるカボチャー一族がオニオン王をたおし，サラダ王国の全権を握ってしまったのです。カボチャ族の横暴な政治に不満を持ったほかの野菜たちは，反乱軍を結成して国王軍と戦うことを決意しました。

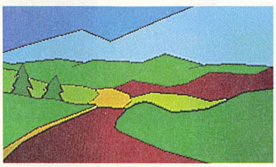
その反乱軍の中心となったのが，オニオン王の1人娘トマト姫です。しかし，国王軍の兵士たちによってトマト姫は誘拐(ゆうかい) され城に幽閉(ゆうへい) されてしまいました。さあ，キュウリ戦士であるあなたは，国王軍の魔手からトマト姫を救いださなければならないのです——。



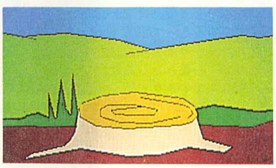
サラダの国のトマト姫

ADV1

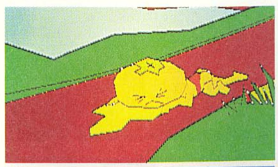
ティーロリラリ〜〜タッタカタッタッタタタタ……。うわっ，なんとわがPC－8801がきれいな音楽を奏でだした！ アドベンチャー・ゲームに音楽を取り入れるとは，当時としてはなんと心にくい演出！　これだけでもゲームをヤル気が起きるってもんデス。

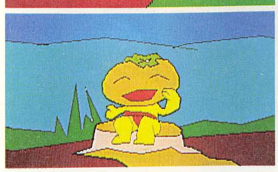


う〜〜ん，相変わらず絵を書くのは速いなあ(竹部：デゼニより早くした新型ペイントです。全機種に新しいペイントルーチンが入っています)。「ジャングルアドベンチャー」にはかなわないけど，ラインもペイントも申し分ないネ。



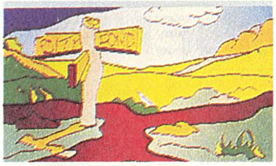
1本道を進んでいくと，道端に柿クンが倒れていた。息も絶え絶えでとても苦しそうだ。エイヤッとばかりに柿クンを助けてあげると，彼はニコニコしながらボクにある情報を教えてくれるのだった。



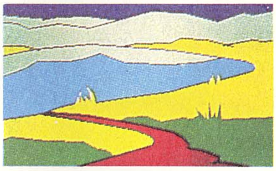


きれいなグラフィック画面だなァ。でもこういう絵はいったい誰が書いているんでしょうねえ？　竹・中コンビのお２人でしょうか？ボクにはプログラムを組むよりも絵を描くことのほうが大変なような気がするのですが……。

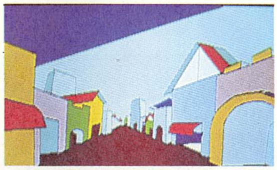
（竹部：ほんとうにたいへんです。前作デゼニとくらべると絵のタッチがちがうことに気づかれたことでしょう。今回は，専門のデザイナーの人に描いてもらいました。あの微妙なアングル！　常人には無い視覚効果をお楽しみください）



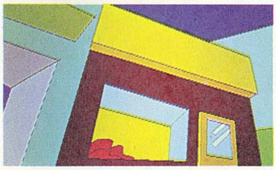
ここは，分かれ道の右側にある池。きれいな水がたっぷりとたまっている。この水をなにかに利用できないものかな？

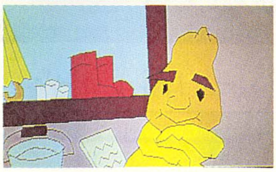


サラダ町の商店街にやってきた。この商店街を抜けだすことがまず第１の難関。店がたくさん並んでいて，どこで何を買ったらいいのかまったくわからない。さて，困ったゾ。

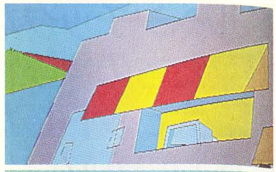


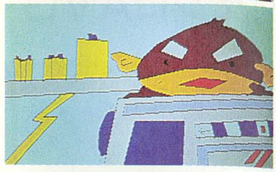
それでは，お店めぐりといきましょうか。まずは古道具屋さん。ここではナシ（ＰＥＡＲ)が，バケツ・コップ・カサ・センタクイタ・ナガグツを売っている。どれを買ったらいいかは，キミのカン次第！



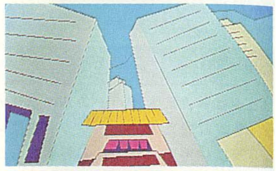


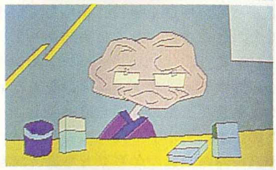
ここサラダ町は，貨幣経済(かへいけいざい)ではなく物々交換の世界。だから自分が欲しいと思う物があっても，相手との商談が成立しないと手に入れることはできないんだ。この電気屋さんでは，クリ（ＣＨＥＳＴＮＵＴ）がラジオと乾電池を売っている。



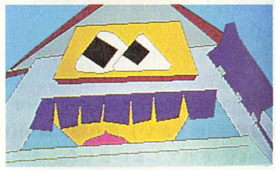


たばこ屋さんでは，シブい顔をしたうめぼしばあさん（ＵＭＥ）がタバコを売っている。このタバコの商品名が実にユニーク！　エイトスター，ラークラク，ボーロボロ，ハードセブンetc…キミならどれにする。



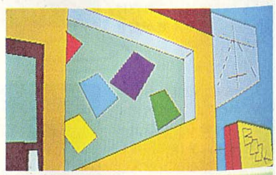


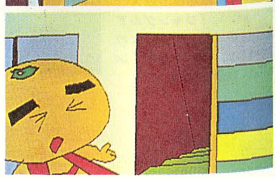
お弁当屋さんにはちょっぴり美人のモモ（ＰＥＡＣＨ）のお姉さんがいて，お弁当を売ってくれる。幕の外弁当，幕なし弁当，幕だけ弁当，どれが１番おいしいのかな？　この店が一つのキーポイントになっているんだョ。



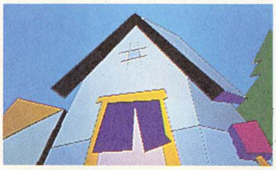


ここは本屋さん，ミカン（ＯＲＡＮＧＥ)のおじいさんがいろいろな本を売っている。この店は今アンケート期間中だそうで，アンケート用紙をもらってしまった。「あなたが今まで読んだ本の中で，一番おもしろかった本は何ですか？」



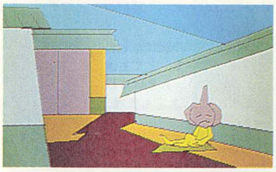


酒屋さんでは，ブドウ（GRAPE）がお酒を売っている。ここサラダ町には，伝統的な名酒「サラダのホマレ」があるそうなのだが……。

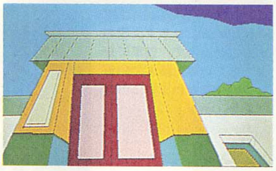




道端ににんにく（GARLIC）の浮浪者がいる。どうにかして彼にコンタクトをとってみよう。
しかし，どうやら手ぶらではダメなようだ。



サラダ町の奉行所の前にやってきた。番兵もおらず，簡単に中へ入ることができそうだ。でも，このまま素直に入ってしまっていいものだろうか？

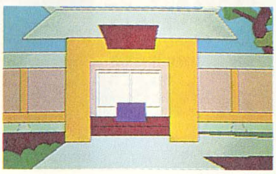


奉行所の中に侵入すると，すぐさまキャベツ奉行に見つかってしまった。「ええい，ここをどこだと思っている！　ひかえい，ひかえい！」どうしたらここをクリアできるのだろうか？

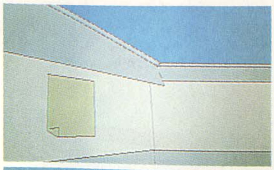


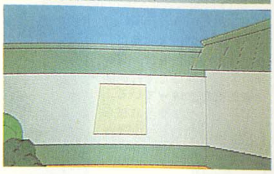


サラダ町のある場所であることをすると，この場面にでることができる。造りのいい日本風の母屋（おもや）の前だ。アドベンチャー・ゲームの基本を知っている人ならば，簡単にここへ来られることだろう。

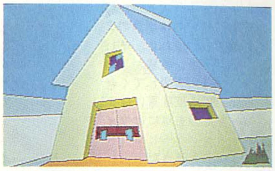


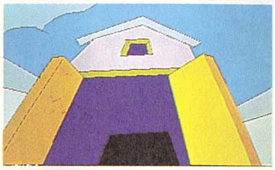
カベには２枚のポスターが張られている。それでは特別にこのポスターに何と書かれているか教えてあげましょう。「あなたはもうミツキマウスを手に入れたか！　デゼニランド好評発売中」「まだまだ先は長い，がんばろう！」参考になったかな？



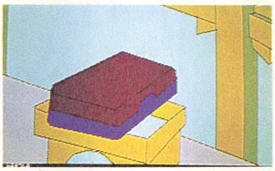


ある場所にはこんな納屋もある。このトビラを開けるのなんかチョチョイノチョイの朝めし前。開けることができない人は，もう１度アドベンチャー・ゲームの基礎から勉強し直したほうがイイヨ。

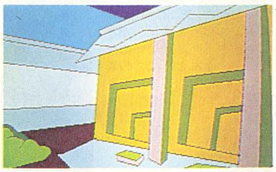


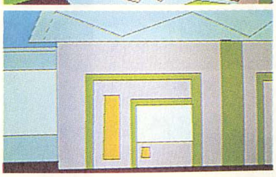


ヤヤッ，この箱は!!　何やらいわくありげなこの箱，ひょっとしたら龍宮城のおみやげなのかもしれない。ふたを開けた瞬間，中からもくもくと白い煙がでてきても，ボクは責任を持たないヨ。

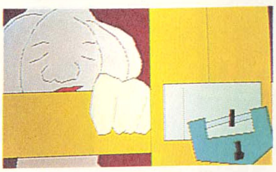


窓のついていない汚ならしい建物がある。じつはこの建物は牢屋なんだ（賢明なあなたのことですから，もうこの牢屋がどこにあるのかわかったと思います）。このあたりの移動方向は，とてもグチャグチャしていてわかりにくい。

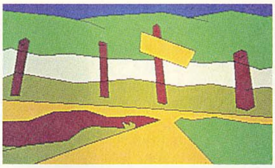




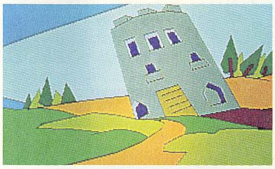
にんにくが１人，牢屋の中に閉じこめられている。じつのところ，このにんにくは商店街にいた浮浪者のにんにくの仲間なんだ。彼は非常に貴重な情報を持っているんだけど，一体どうすればそれを聞きだすことができるのだろうか？



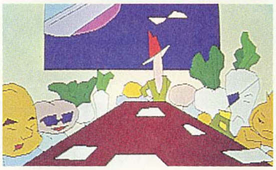
やっとの思いで町から脱出できた。でも，これぐらいで安心しちゃいけない。まだまだ先は長いんだから。



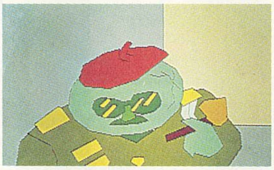
古ぼけた廃虚(はいきょ)，ここが反乱軍の本拠地だ。反乱軍の野菜たちは，昼夜休むことなくここで打倒国王軍の計略を練っている。さあ，キュウリ戦士は彼らの助っ人となれるだろうか？



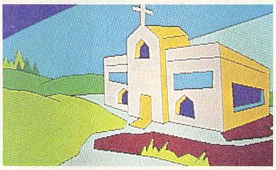
司令部の中へ入ると，反乱軍の野菜たちはボクのことを歓迎してくれた。そして，ロンメロン将軍がこの戦争について説明してくれた。なんでも反乱軍にはダイコーン，国王軍にはウォーメロンというモビルスーツ(？)があるそうだ。



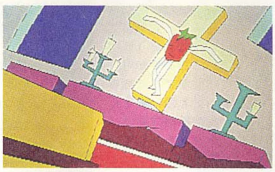
（竹部：すいか→ウォーターメロン→戦闘用モビルスーツ→ウォーメロン…わかるかナ！）



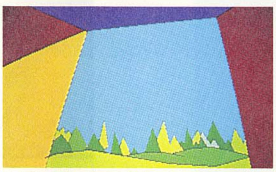
廃虚と反対の方角には教会が建っている。ひっそりとしていて，中には誰もいないようだ。それでは，さっそく中に入ってみよう。



う〜〜ん，ここは難しい。何を入力しても変化が起きない。道具が足りないのかなあ？　ほんとうにこの場面に仕掛けがあるのだろうか？

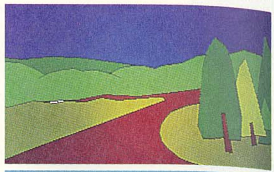


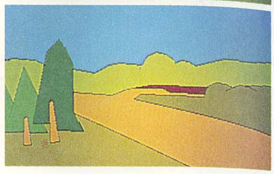
なんとか教会からぬけだして，森の入口へとやってきた。さあ，これからがキュウリ戦士の冒険の本番なのだ。見落としのないように，キチンとマッピングをしていこう。



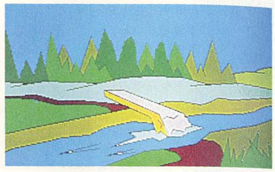
ADV2



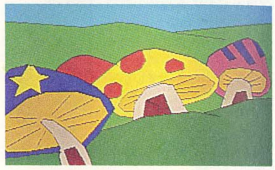




森に入ってすぐ，川につきあたった。川にかかっているゆいいつの橋はこわれてしまっていて，とても渡れそうにない。おまけに川の流れも急で，とても危険。



森の中央部にはキノコ族の村がある。サラダの国の登場人物の中で，野菜でないのはこの森に住んでいる二つの種族だけ。ここの絵なんか，ホントにメルヘンだナァ。

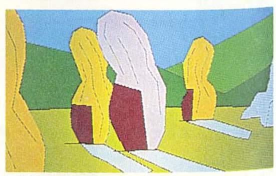


キノコの家へ入ると，２人のキノコが腕を組んで何か悩んでいた。あれ，この顔どこかで見たことあるゾ？　ボクには竹・中コンビのお２人の似顔絵に思えてならないのですが……。
（竹部：ハッハッハ！ちがいます。山下くんと編集長じゃないのォ！）

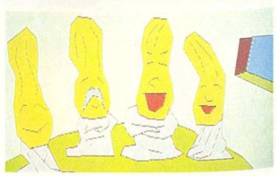




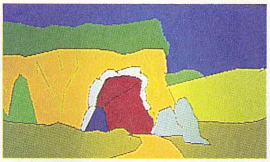
太陽の光を受けて，ピーナッツの家が地面に影を落とす――そう，ここはピーナッツ村。長旅に疲れたキュウリ戦士は，ちょっとこの村に立ち寄ることになった。

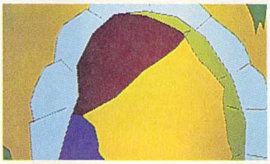


家の中ではピーナッツの家族たちが，にこやかに会話を楽しんでいる。「ハハハ」「ハハハ」何をたずねても彼らはニコニコ笑っているばかり。この場面で何を得られるかは，キュウリ戦士の行動一つにかかっている。

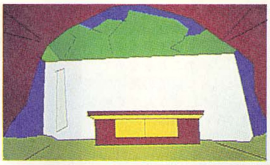


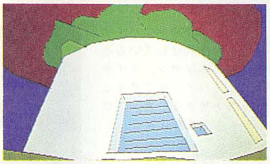
オヤ，アドベンチャー・ゲームにはつきものの洞窟があるゾ！　普通，洞窟へ入るときにはランプか何かを持っていかなければならないけど，この洞窟はだいじょうぶ。何はともあれ，入ってみるべし。



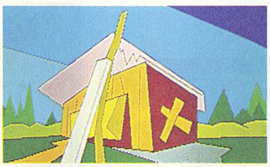


こっ，これはいったい何だ？？？　白い柱のようなものが目の前に立っている。しかも妙に気にかかる机とトビラ……。ムフフ，じつはこれこそが……。





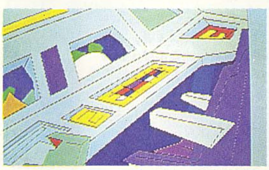
あれっ，こんな小屋どこにあるの？ あるんですョ，森のどこかに。この小屋の中にはニンジンのおじいさんがいて，キュウリ戦士の来るのを待っている。ともかく，一度はこの小屋に入る必要がありそうだ。

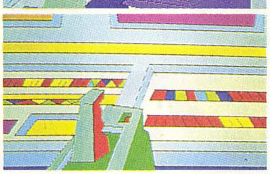






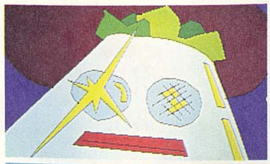
ダイコーンのコンソール・ルームに入りこんだ。見たこともないような計器がならんでいて，操縦はとても難しそう。でもボクはちゃんと操縦法を聞いているから，だいじょうぶ，だいじょうぶ。

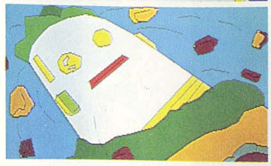




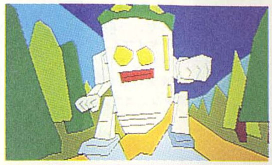
ADV3

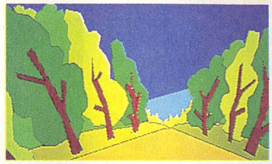
グワーン！　我こそは反乱軍の勇者ダイコーンだ！　このマジンガーZ（知ってるかな？）にも似た登場のしかた，カッコイイですネェ。でもダイコーン自体はとてもひょうきんなんだ。



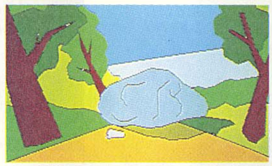


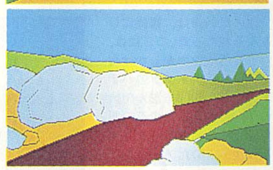
さあ，ここからはダイコーンに乗って進んで行こう。ズシン，ズシンと足音をたてて歩いていくのは，まるで何かのヒーローにでもなったような気分♡



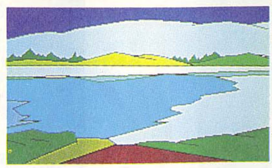


そうだ，ダイコーンに乗っているんなら，普通じゃ取れそうもない物でも取れちゃうんじゃないかな？ なにしろダイコーンは？万馬力なんだから。ほら，そのへんの大岩でもヨイコラショっと。

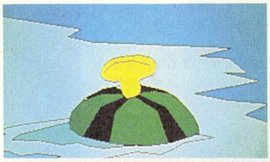


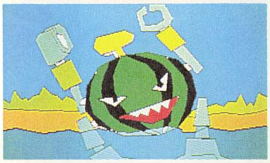


大きな川のほとりへとやって来た。流れも速く底も深いようで一見すると渡れそうもないのだが，ダイコーンならだいじょうぶ。まさにダイコーンさまさまデスネ。

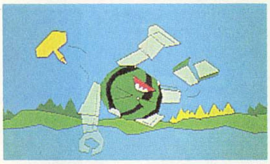


な，なんだこれは？？ ジャジャジャ――ンとばかりに登場したのは，国王軍のモビルスーツ，ウォーメロン！ こいつはいくらダイコーンといえども，素手で戦うのはキツイゾ！

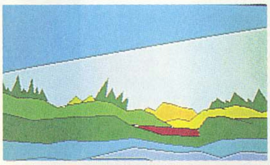


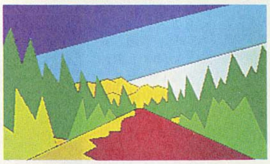


だけど，××さえあれば，ウォーメロンなんか，へのカッパのお茶の子サイサイ，わずか３秒でなぎ倒してしまったのダヨ。まあひとひねりすれば，簡単なことサ。

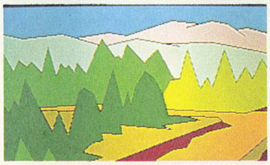


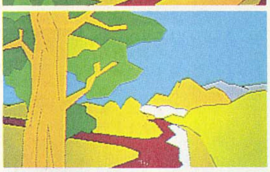
しまった！ 今の戦いでわがダイコーンも傷ついてしまった。必死にレバーを動かしても思うように歩いてくれない。しかたがない，ダイコーンを捨ててここから先は歩いていくか……。





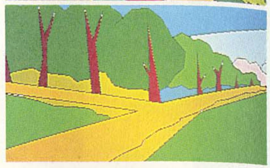
湖の反対岸は，複雑にひろがる森だった。ここには，いろいろなワナがしかけられているし，ヤマタのバナナという兵集団も潜んでいるから要注意。この森の奥に，キミのめざすパンプキン城があるのだ！



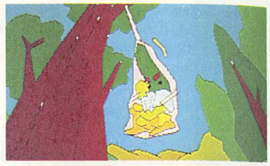








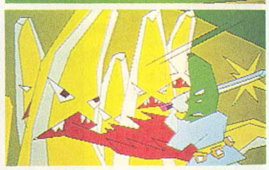
ヤラレタ！ 国王軍の仕掛けたワナにかかってしまった！ でも国王軍もずいぶんとボクのことをなめてくれたもんだ。その気になれば，こんな網なんか簡単に抜けられるのに。



でたな，ヤマタのバナナめ！ 待ち伏せしているとはひきょうなヤツ，エイヤッ，トオッ！ 今こそキュウリ魂を見せるとき。ボクの剣をなめるなよ！



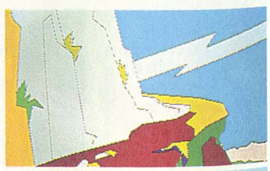




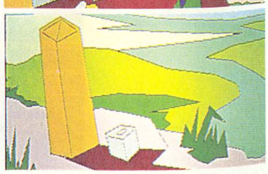
おや，こんなところに立入禁止の立て札が……（まったくもう，竹・中のお２人は「立入禁止」が好きなんだから)。でも，だれが素直に引き返すものか。お地蔵さん，通してネ。



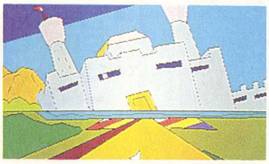
険(けわ)しいガケっぷちの道を登っていくと，山の頂上にでた。ここは，野菜たちの自殺の名所として有名なのだそうだ。オーコワ！ こんなとこ早いとこ降りちまおっと。



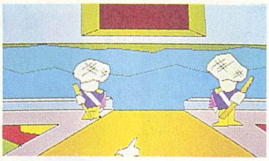




ついに城が見えてきたゾ!!　ああ，愛しのトマト姫，そなたはいったいいかがなされているのでしょう？　カボチャどもの手から解放されるのも，時間の問題です。ボクがたどりつくまで我慢(がまん)してください。

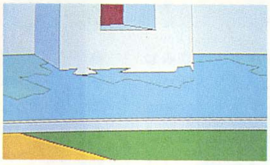


意気ごんで城の前へ来たものの，そこでは２人の番兵が入城者のチェックをしていて，とても中へ入れそうな雰囲気ではない。それでなくとも，今日は特別な日のようなのだ。

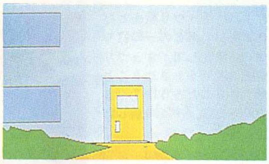


城の裏へ回っても，何の手がかりもなし。いったいどうやったら中へ入れるのだろう？

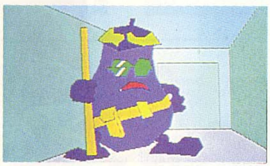
どうやら，ちがった発想が必要なようだゾ。



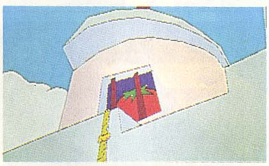
さて，城のへいの中に入れたからといって安心しちゃいけない。こんどは建物の中へ入るのが難関なのだ。正面にはドアがあるが，ここから堂々と入って行けるほど甘くはないような気がする。



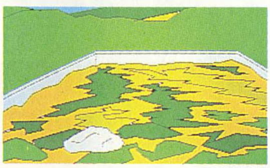
「貴様何者だ！　ここから先はカボチャ族の者以外は通さん。おとなしく帰れ！　そうすれば見のがしてやる」ナスの衛兵に見つかってしまった。この衛兵たちは職務(しょくむ)に忠実で，ワイロなどききそうにない。



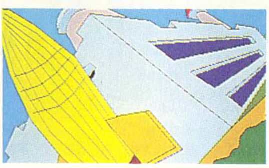
やや，塔の窓から少しのぞいている頭の形，あれこそはトマト姫では？「オーイ！トマト姫〜〜〜！　返事をしてくれ！」叫んではみたものの，何の応答もない。あれ，このロープは何だ？



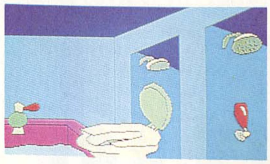
へいの隅には，なぜかこんな畑がある。この畑では，いったい何が作られているのだろう？　野菜が野菜を食べていたら，それこそ共食いだネ。



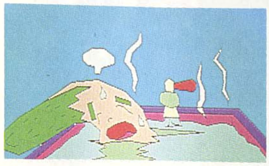
ホー―，これは最新鋭のロケットだナ。国王軍が技術の粋(すい)を集めて開発したのだろう。これならば宇宙の果てまででも飛んで行けるにちがいない。でも，キュウリ戦士はこれを操縦することができるのだろうか？



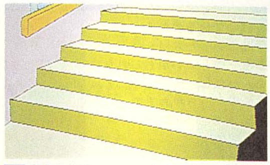
この場面まですんなり来れたキミ，かなりの実力の持ち主とみた！だけど，トマト姫のところへたどり着くまでにはまだまだ二重三重のワナが張りめぐらされているのダ。さあ，もうひとがんばり！

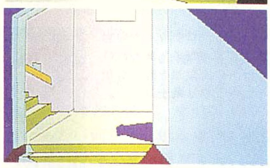


フニャ〜っとキュウリ戦士がのびてしまった。そう，トマト姫も探さずにお風呂になんか入るからダョ！



ぬき足，さし足，忍び足。足音をたてないように階段を２階へとあがって行った。でもいくら足音を消したからと言って，足跡をつけてしまったらおしまいだ。おや？　前にある人影は何だ？

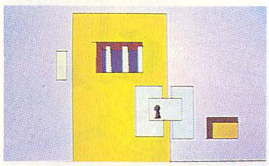




「お前は反乱軍の戦士だな！」しまった！ナスの衛兵に見つかってしまった!!　どうにかしてこの衛兵を煙に巻かないと，先へ進むことはできないようだ。しかも，この衛兵には一度お世話にならなければならないのだが……。



ここはサラダ城の牢屋。ひょっとしたら，この中にトマト姫が……。ここへは一度入る必要があるのだが，そう簡単にこのドアは開いてくれない。

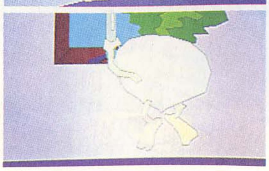


タケノコ，カブが牢屋の中に閉じこめられている。オヤ，こんなところにツボが……。ふたを開けてみると，そこには……！

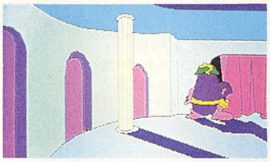






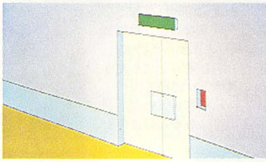


城のホールでは，パンプキンによる大宴会が開かれている。ナスの衛兵も宴会のほうに気を取られているようす……。でもこのままじゃ近づくのは無理なようだ。





このドアはいったいどこへ続いているのだろう？ 疑問に思った人は一度入ってみるのもいいかもしれない。ただし，その後のことは責任を持ちかねます……。

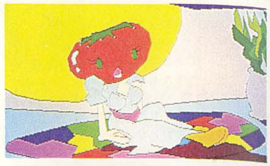


うわっ，ロケットが発射してしまった！ あわれロケットの操縦法を知らなかったキュウリ戦士は……。



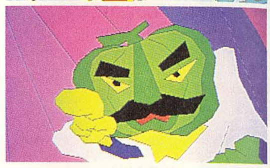


ついに見つけたトマト姫！ 思っていたとおり美しい人（？）！ 姫，待っててください，今すぐ助けだしてあげますからね。

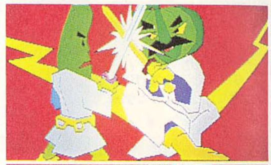


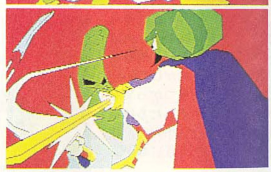
宴会に疲れたパンプキンが眠っている。倒すなら今だ！ とばかりにキュウリ戦士は剣をかざしたのだが，足元にあったコップをけとばしてしまい，パンプキンを起こしてしまった。

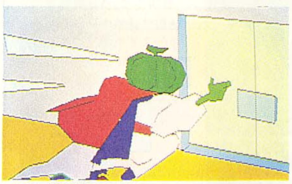


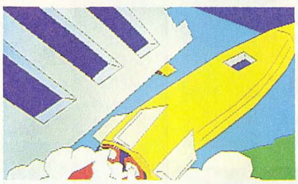


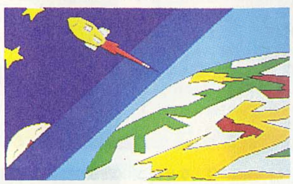
さあ，キュウリ戦士とパンプキン大王との一騎打ちだ！ 果たして，キュウリ戦士は勝利をおさめることができるのだろうか？ ここから先は，キミの腕しだいだヨ。

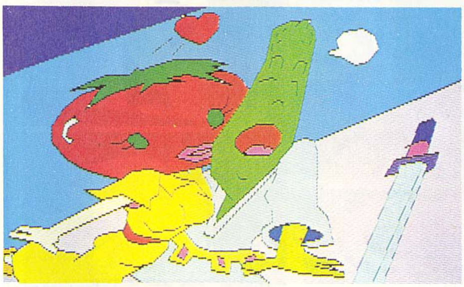


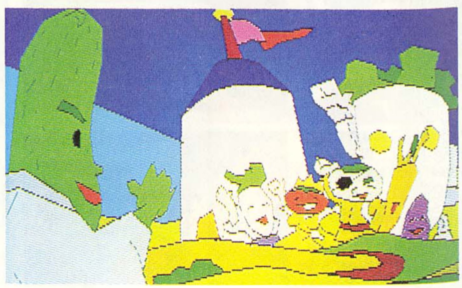






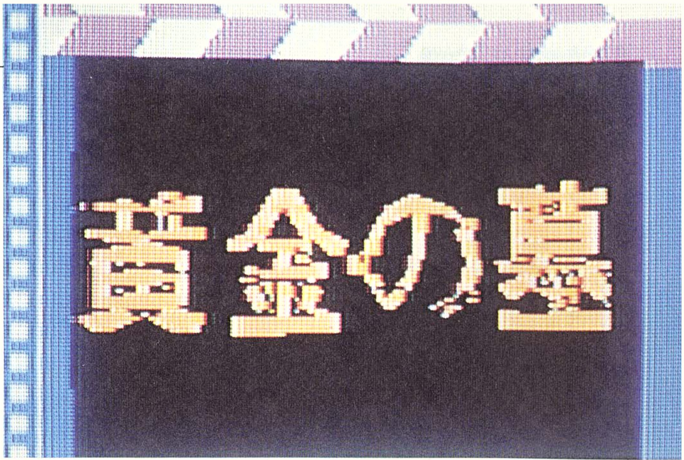






for FM7/NEW7, PC-8801/mkII/SR, PC-6001/mkII/SR, MSX, X1, SMC-777

クフ王の秘密を追い求めるロマンと冒険がいっぱいの大活劇AVG



黄金の墓

マジカル・ズゥ
—ストラットフォード・コンピューターセンター—

マジカル・ズゥ主催の第1回AVGコンテスト最優秀賞受賞作品。ストーリー，グラフィックとともに，最近の作品と比べるとやや見劣りがし，かなり初期のAVGであるという感じを否定できない。しかし，その荒いグラフィックが，かえってApple的な雰囲気をかもしだしていると好んでいる人も多いようである。ちなみに，この『黄金の墓』は，テープ版とディスク版とではまったく内容がちがい，ディスク版は日本のAVGで5本の指に入るほど難しいと言われているのだが，今回はみなさんからのリクエストの多いテープ版だけを紹介してみた。

★対応機種

ＰＣ－8801／mkII／SR（5″FD）
ＰＣ－6001／mkII／ＳＲ／6601／ＳＲ（T，5″FD，3.5″FD）
ＦＭ－７／NEW７（Ｔ）
Ｘ１シリーズ（T，5″FD，3.5″FD）
ＭＳＸ（T，3.5″FD），
ＳＭＣ－777（3.5″FD）

あらすじ

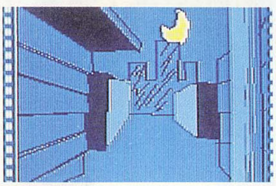
「ギザの地に入る者よ，獅子に光を与え時の風に乗れ。その理力によりすべてを得ん。クフはギザの地の人々に永遠に宿る」——砂漠の中のアドベンチャーはこの謎のメッセージからはじまった。

悪漢どもとの戦い，美少女との出会い，森を抜け，クフ王の秘密を追い求める壮大なアドベンチャーの旅！　隠された財宝はどこに？　そしてその宝とはいったい何か？　甦るロマンと冒険の世界へ，今こそ出発!!

さーて，冒険スペクタクル大活劇『黄金の墓』のはじまり，はじまり〜〜。監督（？）のスタートという声とともに，画面両わきのフィルムが回りだす。このＡＶＧは映画仕立てで進行していくんだ。

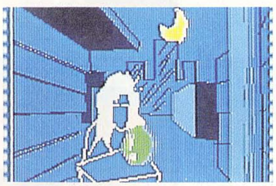
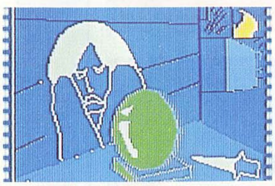


仕事を終えて会社からの帰り道，キミはいつものように，アパートへのうす暗い道をひとりトボトボと歩いていた。疲れてはいるけど，まっすぐ家へ帰ろうなんて思わないほうがいい。

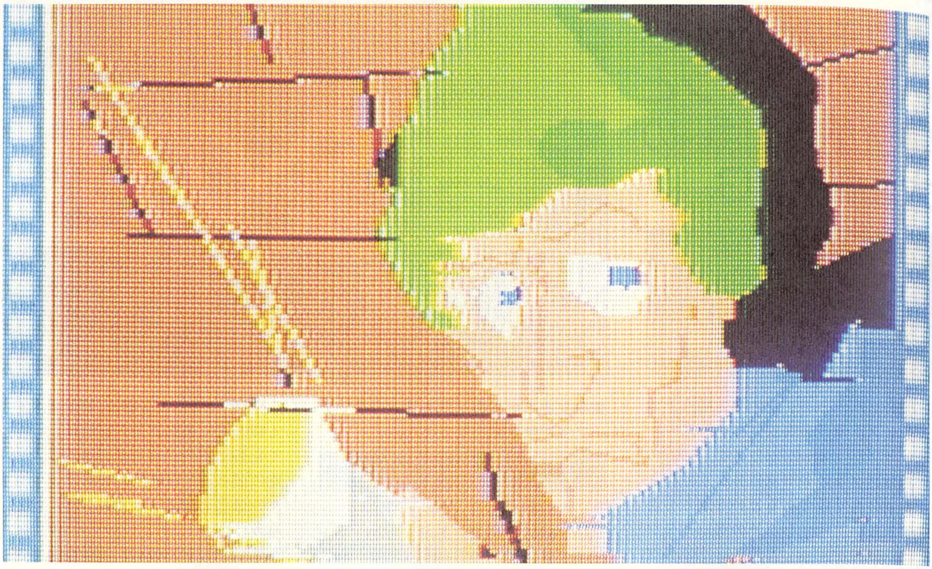


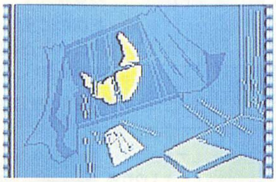
息をきらして自分のアパートに帰ると，キミの行動を不審に思った大家さんがキミの部屋をたずねてきた。ヘタに行動して，警察にでも通報されたらヤバイ。落ちついて，堂々と対処するしかないだろう。



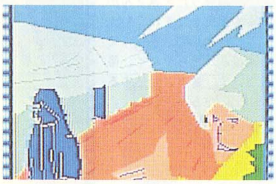




いつもはだれもいない道なのに，今日にかぎって老婆の占い師がすわりこんでいた。ヤツはキミにやさしい言葉で話しかけてくるかもしれないが，決して油断してはならない。今夜は，キミにとって生死を決める運命の夜なのだ！





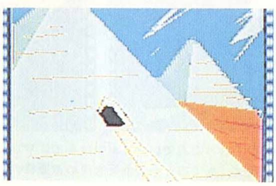
ようやく部屋でひとりっきりになると，部屋の雰囲気がいつもとちがうのに気づく。その瞬間，とつぜん窓から手紙が!! ところで，真夜中の12時に窓から投げこまれる「恐怖新聞」なんていうのをキミはご存知かな？



突然ではあるが，キミはフラッとエジプトにきてしまった。そう，ここからがほんとうの冒険なのだ。町で出会ったアラブ系の顔をした人は，ここから先は危険だから行くなとしつこくキミに言ってくる。さて，どうしたものだろう？



砂漠を進んでいくと，ピラミッド，スフィンクス，山が見える場所にでられる。ここからどこへ行くかが問題。このゲームが解けないでいる人たちの多くは，この順序をまちがえているんだ。



とりあえずは，ピラミッドの前へとやってきた。オヤ，中から恐しい声が聞こえてくるゾ。まさか，ここまできて引きかえすわけにもいくまい。男は度胸，覚悟を決めて階段を登っていこう。



ピラミッドの中へ入ると，ひとりの男と出会える。彼がこのゲーム中で非常に大切なキャラクター，ロイドなんだ。「オロチがいる。キミに倒せるか？」とロイドはたずねてくるけど，キミの返事はもちろん決まっているよね。





おろ，おろおろおろおろおろちだ（ゲーム中のメッセージより）。ロイドにミエをはっちゃったものの，どうやってこんなバケモノと戦ったらいいんだろう？ 素手で戦うわけにはいかないし，魔法を使うわけにもいかないし…。



続いてやってきたのは，山の洞窟。耳をすましてみると，中から人の歌声が聞こえてくる。こんな場所でドンチャン騒ぎをやっているヤツラといえば，どんな連中なのかだいたい想像がつくよね。

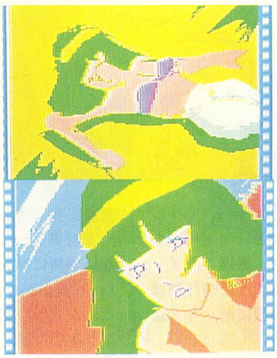
思ったとおり，盗賊の一団の登場だ!!「見たなァ～」とスゴんでくるけど，それほどビビる必要はない。昔から，盗賊のいる洞窟には宝物があると相場は決まっているけど…。



こんどは巨大なスフィンクスの前に到着。キミの行く手をさえぎるように，彼はナゾナゾをだしてくる。だけど，この程度のナゾナゾなら朝めし前。昔からよくあるタイプの問題だものネ。



ムフフ♥　ついにでてきました，このゲームのヒロイン，ネイトちゃん。彼女をどう扱うかによって，キミの運命は決まると言っても過言じゃないんだ。もっとも，こんなカワイイ女の子の扱いかたを，まちがえるわけはないだろうけどね。



タイヘンだ!!　なんと，ネイトちゃんがさっきの盗賊たちにさらわれてしまうのだ！　もちろん，キミは抵抗するだろうけど，オロチのときと同じ方法を使ってもムダというもの。だって，盗賊たちは魔法が使えるんだから。



いつの間にか，キミは森の中に迷いこんでしまう。この場面は比較的むずかしい。ヘタに動き回っても何の収獲も得られないから，ここでは森の精を呼び出してみるしかない。



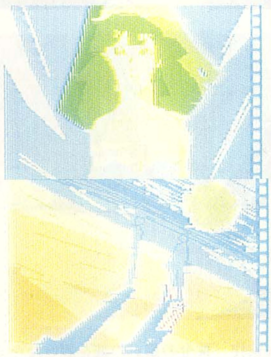
オット，久しぶりにロイドとの再会だ。さっきはキミがロイドを助けてやったんだから，こんどはきっとその借りを返してくれることだろう。ただし，××をやり忘れてると，ロイドに殺されちゃうことになるから注意！



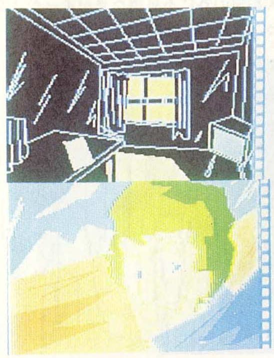
とうとう盗賊団を見つけたゾ！　ロイドの助けさえあれば百人力だ。ネイトを奪い去られた無念を，今こそはらそう。いよいよ，物語はクライマックスをむかえる。



「どうもありがとう」──瞳(ひとみ)にうっすら涙を浮かべ，微笑(ほほえ)みかけてくるネイトちゃん。彼女の正体は何なのか，そしてクフ王の財宝とはどこにあるのか，それはキミ自身の目で確かめてみてね。



ふと気がつくと，キミは自分のアパートに戻っていた。いったいこれはどういうことなんだ？　今までのエジプトでの冒険はなんだったんだろう？すべては，最後のシーンで笑っているロイドが物語っているのさ。

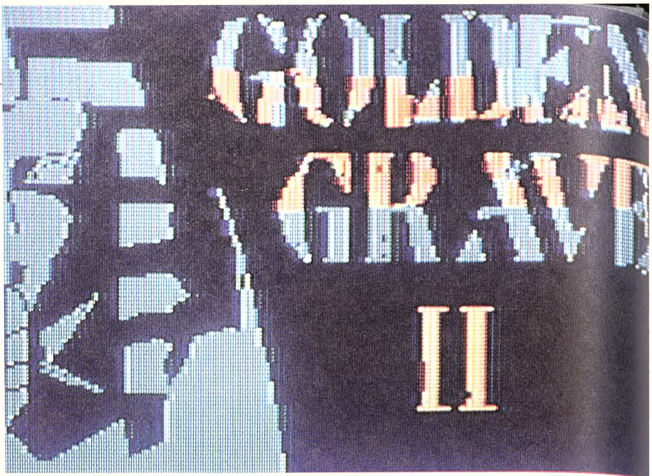


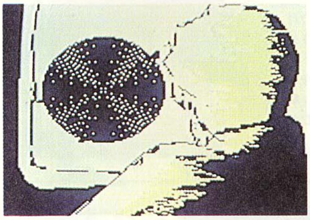
for PC-6001, MSX, X1

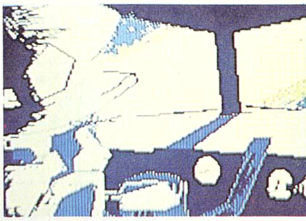
黄金の墓の謎を解いたキミはエジプトに旅立つ。そのとき重大な危機が！

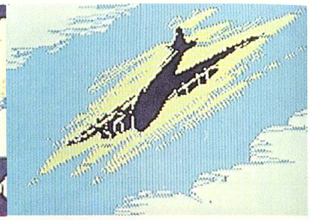
続・黄金の墓

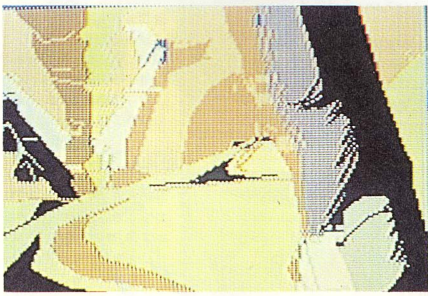
マジカル・ズゥ
―ストラットフォード・コンピューターセンター―

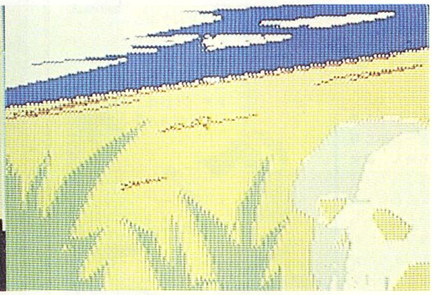








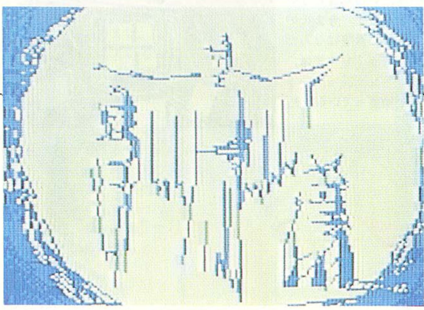




前作『黄金の墓』の謎を解いたキミは，一路エジプトへ旅立った。快適な空の旅がつづいていく……。そのとき，突然窓の外に不思議な光が走った。「なっ，なんだ，あの光は？」

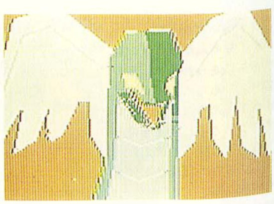
「エマージェンシー，エマージェンシー，ポイント０－７において当機は未確認発光体に包まれた。操縦不能！」メラメラと燃えさかるように飛行機は落下していく。いつの間にか，キミは意識を失っていく。

ふと気がつくと，キミは見たこともない場所にひとり放り出されていた。「いったいここはどこなんだ？」そう，これが『続・黄金の墓』の冒険のはじまりなのだ。

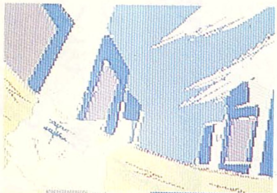
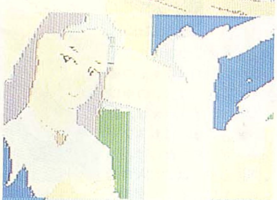


第１章

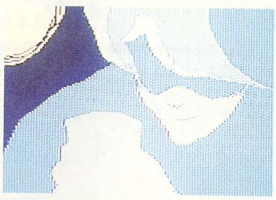
キミの行く手をさえぎる羽のはえたヘビ。こいつをどうにかしてどかさないことには，先へ進めない。だけど，武器を使っても効果はなさそうだ。だれかに協力してもらうしかあるまい。



ヘビの場面から西へ移動すると，村にやってこられる。ここでは，ぜひとも写真の女性と会っておくべし。彼女からある物をもらっておかないと，あとで身動きがとれなくなってしまうんだ。

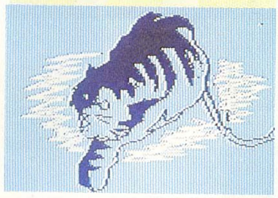

続いてやってきたのは，村の酒場。ひとり静かに酒を飲んでいる男がいる。彼からはいろんな話を聞いておこう。ただし，×××を持ってないと大切な情報が得られないけどね。



オヤ，こんなところにコジキがいる。『タイムトンネル』でもそうだったように，だいたいＡＶＧにでてくるコジキというものは，大事な物を持っているようだ。うまくごきげんをとって，そいつをいただいちゃおう！



荒野のはずれにある洞窟に入ってみると，狂暴そうなトラがキミの目の前に現われる。さて逃げるか，戦うか，それとも友達になるか？　くれぐれも，軽率な行動だけはとらないようにネ。

第２章

さて，なんとかヘビの場面を突破できたと思ったら，こんどは夜の国に迷いこんでしまった。しかも，魔物がキミの命をねらっている。もはや逃げるわけにはいかないゾ！



ヤヤ，土人がガケから落ちそうになっている!!　苦しんでいる人を見つけたら，助けてあげるのがＡＶＧの定石だ。ここでも迷わず助けてあげよう。




長旅をしてきたので，そろそろお腹がすいてきた。オッ，あの家からプーンといいニオイがしてくるゾ！　キミのツレは，いても立ってもいられなくなって，家の中へかけこんでしまう。だけど，たいていこういう屋敷にはなにかワナがあるもので……。






大きな門の前へやってきた。どうやら，ここが夜の国の出口のようだ。しかし，このくらいでホッとしちゃいけない。まだまだ，ヤツを倒すまでの道のりは長いのだ。



第３章



このゲームではおもしろいことに，こんなカッコウをしたスリまで登場する。今後の冒険に必要な物を，盗まれたりでもしたらたまらない。なんとか対策をたてなくちゃ……。

船着き場には，シラジラしくボートが置いてある。これはもう「ノル」っきゃない！　湖ではとても大切な道具がひとつ手に入るんだ。フワレババン（？）には注意するように。









イバラの道もなんのその――と簡単にはいかないのが，ＡＶＧの世界。トゲトゲの中を通りぬけるのは，やっぱり無理。××してトゲをとっちゃえばいいんだヨ。





やった！　ついにスフィンクスに到着!!　キミの宿敵である魔女は，この中にいるのだ。そういえば，前作『黄金の墓』にもスフィンクスがでてきたっけ。ところで，キミはこの入口のトビラを開けることができるかな？



第４章

「フフフ……よくぞここまできた。しかし，おまえもここまでだ」と不敵な笑いを浮かべる魔女。キョンキョンの『魔女』を口ずさみながら，チョチョイのチョイと退治しちゃおうぜ！

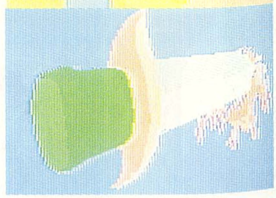


さて，ここから先の展開は，例によってキミ自身の手で見てね。ネカウの助けと剣の魔力さえあれば，きっと魔女をやっつけることができるはずだヨ。









for FM-7/NEW7/77, PC-6001, PC-6001mkII, PC-8801/mkII/SR, PC-9801/F/M, MZ-80B/2000

夢の出口を探して不思議な世界をさまよい歩く



Dream Land ドリームランド

マイクロキャビン

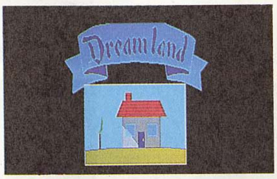
『ドリームランド』は，あの『ミステリーハウス』で日本にはじめてアドベンチャー・ゲームを紹介したマイクロキャビンの第2作。『ミステリーハウス』にくらべると，グラフィックにもかなり力が入っている。場面数は60近いし，ストーリー性もしっかりしているので，古典と呼べるようになってしまった今でも，楽しめる作品の一つだね。

入力は英語形式で，簡単な単語によって構成されているんだが，ところどころで（動詞）＋（目的語）というパターンからはずれた入力を求めてくるのが難点といえるだろう。

何はともあれ，まずキミをドリームの世界へご招待しよう。

プロローグ

ある晴れた日に，キミは木かげで寝そべりながら，本を読んでいました。春の日射しは気持ちよく，やがてウトウトと夢の中をさまよい歩きはじめました。夢の出口を探さなければ，キミは目覚めることができません。さあ，この広いドリームランドから早く夢の出口を見つけだしてください。



一軒の平凡な家がある。中へ入るべきだろうが，その前に家の周りをうろついてみるのも手かもしれない。もちろん，ドアを開けなければ家へは入れないヨ！



おや，ねずみが一匹ちょろちょろしている。つかまえておかないと，あとで困るのだけれど，「GET」ではだめ。英語力が試される場面だ。当然，ねずみを入れる入れ物は持っているよネ。



いかにも何かありそうな部屋だ。いろいろと調べてみよう。オヤ，こんなところにこんな物が……。拾えるものはすべてGETしておくのがアドベンチャー・ゲームの鉄則さ。



キミは今夢の中にいるのだから，常識的には不可能なことでもできてしまう。もちろん，ここにいる猫とおしゃべりをすることも可能なわけだ。お腹のすいた猫とくれば，どうすればいいかわかるよね。

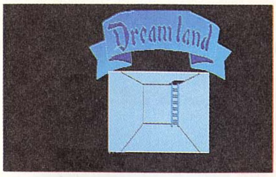


これまた不思議な，カギの自動販売機などという物が置いてあるゾ。でも，ただで買えるほど世の中は甘くない。



何の変てつもない2階建ての家。アドベンチャー・ゲームでは，存在するものに対して常に積極的な好奇心を持たねばならないのダ。この場合でも迷わず家に入ってみるべし。

天井に穴があいているので，ある場所で手に入れたはしごを置いてみた。しかし，上ろうとすると「あなたは弱すぎる」と無情にもキーボードは受けつけてくれない。けれどもここは夢の中，思いこむことによって強くなることだって…。



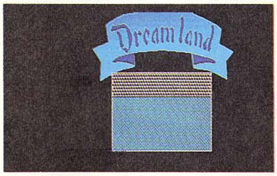
この家のドアはさびついていて，２階建ての家の２階である物を取ったあとでないと開いてくれないので，あしからず。



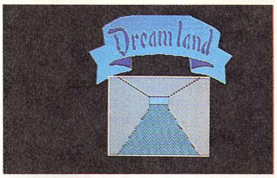
何もないと思いきや，壁に張り紙が‼　「ＳＭＡＬＬ」と書いてあるゾ。カベのすみに穴があいているのも気にかかるねえ。



目の前には下水が流れている。
キミ自身は今小さくなっているのだけれど，持ち物の中で一つだけ小さくなっていないものがあるようだ。それにさえ気づけば，解決の糸口が見つかるのに…。……。



ドンブラコ，ドンブラコ，下水道を流されていくキミ。この下水道は，やがて海につながるらしい。



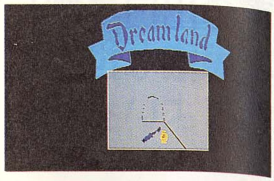
エンエンと海を流されて，ようやくこの島にたどりついた。果して，この島に夢の出口があるのだろうか？



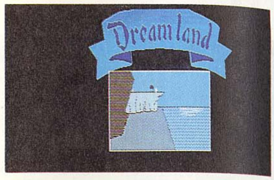
崖っぷちに洞穴が口をあけている。もちろん，キミは入るよね。アドベンチャー・ゲームでは大胆かつ細心に行動するのが最良の策なのダ！



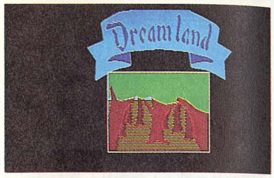
洞穴の中は，入口から入ってくる光によって意外に明るくなっている。オヤ，腕時計とノミが落ちているゾ。



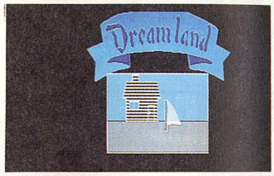
はるかかなたの崖の上に家が一軒ある。しかし，遠すぎてぼんやりとしか見えないし，これ以上近づくこともできないようだ。あきらめるしかないかなあ？



ここは「迷いの森」と呼ばれるくらい広大な森だから，マップをしっかり書きながら進まないと二度と抜けられなくなってしまう。この森を抜けないことには何も解決しないぞ。また，手ごろな木を見つけて上ってみるのも得策かもしれないヨ。



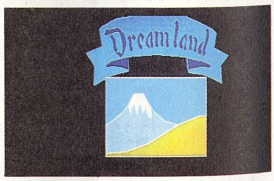
やや，こんなところに家があったとは‼　しかも，どうやらドアにはカギがかかっているようだ。それにしても，この大きな旗はいったい何だろう？



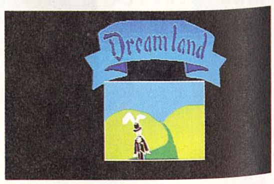
家の中には，フルートとビンが落ちている。このビンの中には何かが入っているようなのだけど，それが何なのかはまったくわからない。でも，じつはこれはたいへん重要なものなのダ。



ようやく森を抜けだしてここへたどり着いた。疲れきったキミの目には，この富士山（？）も，いっそう美しく見えることだろう。



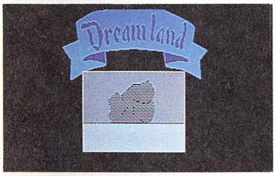
紳士的なうさぎさんがいる。ところがこのうさぎさんは憶病で，キミが話しかけようとでもするならすぐさま逃げていってしまうのだ。まあ，友達にでもなるつもりで何かプレゼントしてあげたらどうかな？



何気なくこの大木のところへやってきた。この場面で悩んでしまう人も多くいることだろう。この面を解くにはゲーム経験の年輪が必要。頭の切れと腕力がものをいうんだヨ。



とても大きな岩でこわすことも動かすこともできそうにはない。「開けゴマ」とでもいえばいいのだろうか？今までに拾ったものがきっと役に立つはずだ！



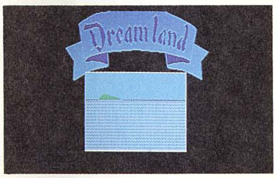
やっとの思いで，島の北岸にたどりついた。この島でも，とうとう夢の出口は見つけられなかったようだ。しかたなくいかだに乗るのだが，その前にこのいかだに帆をつけてやらなければならない。



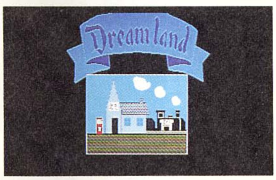
何と，海の真ん中で迷ってしまった!! 地図を持っていないと，ここであきらめてゲームを最初からやりなおさなければならないヨ。



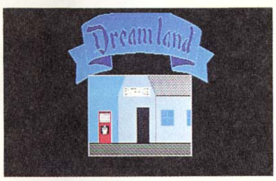
やった，島だ!! このときの感動は言葉では表わせない。キミもきっと，喜び勇んで島へ向かうはずだ。



島に上陸してみると，ぽつんと駅が一つある。夢の中をさまようキミにとって，こいつは天の助けとなってくれるだろうか。どうやら，列車が到着してキミが来るのを待っているようだ。



ジュースの自動販売機がある。歩き疲れているので，列車に乗る前にここで一服するのもいいね。でもここのジュースが無料だからといって，あまり欲張ってはイケナイゾ!!



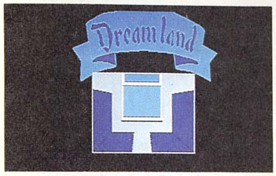
窓口では，熊さんが切符を売っている。切符の値段をたずねてみると，行き先さえいえば，ただで切符をくれるということなんだ。でも，行き先ってどこなんだろう？「夢の出口」なんて入力しても熊さんは笑っているだけだ。



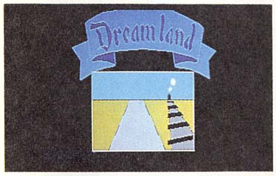
やっと切符を手に入れてホームに入ってみると，これまたビックリ！ 旧式の蒸気機関車がキミを待っているのだ。この夢を見ているキミは，きっとＳＬ好きなんだろうね。



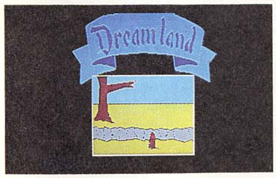
ガッタンゴットン列車が動きはじめた。ここは，長旅の疲れをゆっくりいやしたいところだが，安心してはいけない。この列車から降りるときにも英語力が試されちゃうのだ。



煙をなびかせて，汽車が去っていった。ゆっくりと休んだキミの足取りは軽いはずだ。ゴールはもうすぐ！もう一息ガンバレ！



ここは，このゲームの中で最大の難関。目もくらまんばかりの谷が行く手をさまたげているのだ。でも，持ち物の中でまだ使ってないアレとアレを××すれば，ほら，このとおり！ 手前にある切り株(post）をうまく利用してみてネ。



やや，いったいこれは何だ?? いよいよ，ドリームランドのラスト・ステージだ。この先に待ちうける最後の難関をみごと突破してくれ。そうすれば，美しい勝利の女神がきっと優しくキミに微笑みかけることだろう。





for PC-8801/mkII/SR, PC-9801/F/M, FM-7/NEW7/77, JX4

ちょっと不思議なAVG。ファンタジックなグラフィック画面が見ものだ



英雄伝説サーガ

マイクロキャビン

この作品は，今までのアドベンチャー・ゲームとは一風変わった仕上がりになっている。どんなところがちがうのかというと，まず第1にコマンド入力の方法。カーソルひとつでポンと選べちゃうから，今までのようなわずらわしさはまったくない。

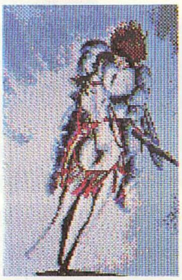
第2に静止画を連続的に動かして，絵に動きをもたせていること。1枚1枚のグラフィック画面も，イラストから直接写したというだけあって，とてもキレイだ。その他，ストーリーの進行も今までのものとはひと味ちがったものとなっていて，ニュータイプのアドベンチャー・ゲームとして十分に楽しめそうだ。

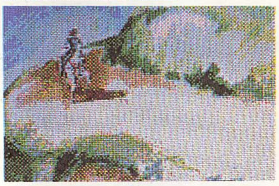
このソフトは，PC-8801／mkII／SR用（5インチ3枚組），PC—9801用（5インチ3枚組，8インチ1枚組，5インチ2DD2枚組），FM-7/NEW7／77用（5インチ3枚組），JX4用（3.5インチ3枚組）が発売されており，価格はすべて9,800円となっている。

あらすじ

ある日，国王の自分に対するひどい扱いを怒ったドラゴンが，リンダという少女を「北の谷」と呼ばれる場所へ連れ去ってしまった。「北の谷」がどこにあるのかは誰も知らない。しかも，ドラゴンを倒せるのはこの世にただひとつ，聖なる武器しかないというのだ。そして今，ひとりの勇士が少女を助けるために深い森の中へと足を踏み入れていった……。

パカラン，パカラン……。山の中の小道を白馬にまたがってやってくる主人公。かつて，ゲームの導入部分にこれだけ凝ったグラフィック画面を用意した作品があっただろうか？





「勇士よ，なんじの名を神に知らしめよ」このゲームでは，最初に登録しておいた名前でずっと呼びかけてくれるんだ。もちろん，ボクは「YAMASHITA」さ！





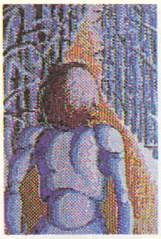
山道をさらに進んでいくと，ひとりの少女が突然目の前に飛びだしてきた。「お願いです。ドラゴンに捕われの身となっている姉のリンダを助けてください」こんなカワイイ女の子の願いにこたえてあげられないようじゃ，男じゃない。もちろん，Yesだ！（キャビン：Noでもおもしろいよ）





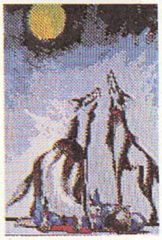
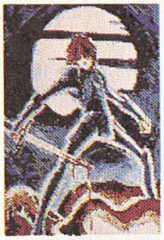


最初のうちは，歩いても歩いても同じような森の絵ばかり。どうやらこいつはかなり気合をいれて，マップを書いてみるしかなさそうだ。そうそう，ヘタに森の中に入ると狼たちに襲われちゃうから気をつけるように。




ほうら，うかつに森に入るから，こういうことになっちゃうんだ。もともと狼の群れにたったひとりで立ち向かおうなんてのが無理な話。ときどき運良く勝てることもあるけれど，エジキになっちゃうのがほとんどだヨ。



森のところどころには，大きな川が流れている。この川はとても流れが速いから，不用意に入ってしまうとたいへんなこと……。　激流に流されて，とんでもないところへたどり着いてしまうんだ。




ところが，ある場所から行くと，浅瀬になっていて渡れる川もあるんだ。この場所を見つけるまでがひと苦労だけど，一生懸命探せばきっと見つかるはず。めんどうくさがらずに探してみよう。森にたずねるなんていう手もある。

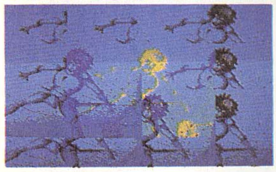



場面は変わって，こんどは絶壁におおい囲まれた道。絶壁にいろいろと話を聞いてみるといい。オッと，まちがってもガケに登ろうとしちゃいけないヨ。ガケに登ることイコール神に逆らうことと見なされて，たちまちゲーム・オーバーになっちゃうんだ。



絶壁の道を歩いていると，どこからともなく妖精のFinaが近づいてくることがある。彼女はキミの態度しだいでは善にも悪にもなってくれる。なにしろ，「北の谷」へ無条件で連れていってくれることもあるんだ。



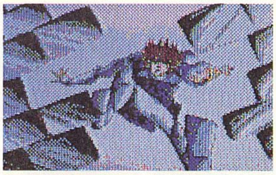


絶壁のところどころには，こんな洞窟がある。全部で10か所に洞窟があるんだけれど，どれにも１度は入ってみる必要あり。ナゼッて？　だって，あの洞窟の中にはドラゴンを倒すために必要な××があるんだもの。

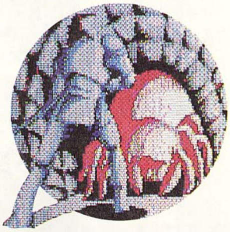
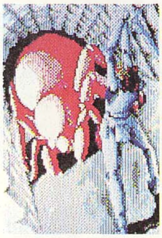




洞窟の中には，こんな危険な場所もある。入るだけでくしざしにされてしまうのダ！だけど，どんな方法を使っても前もってこの危険を知ることはできない。入ってしまった人は不運だったとあきらめてほしい。アーメン。



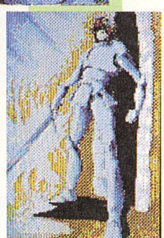

中でクモのバケモノが待ちかまえている洞窟もある。ここでは，やっぱり戦うしかない。運がよければ勝つこともできるけど，その確率は20%ぐらいってとこかな？

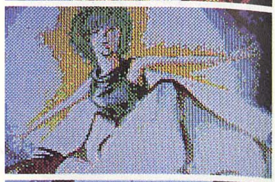

ここが目的の物のある洞窟。カベさんと仲良くお話して，ついに手に入れた聖なる武器！　これさえ持っていれば，「北の谷」にいるドラゴンだってこわくはないゾ。







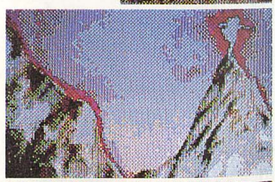
ウーン凝ってるねェ。これがプレイヤーが死んだときのゲーム・オーバーの画面。カワイイ女の子がキミのために涙を流してくれるんだ。女の子の涙にこたえるためにも，もう一度プレイするっきゃない。

ただし，死んだときにある名前を入力すると，キミは再びこの世界に復活することができるんだ。つまり，ある名前さえ知っていれば，このゲームでは「死」なんて恐れることはないのダ。それを知るためには，××を手にいれなくちゃ。

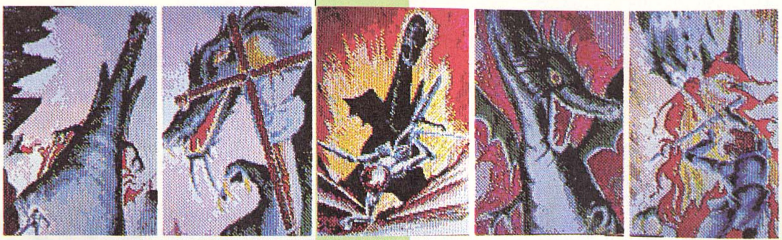


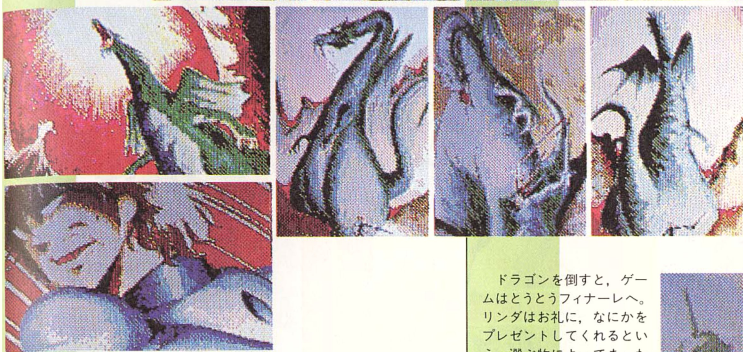

ついにやってきた「北の谷」。この丘の上の十字架にしばりつけられている女性こそ，まさしくいとしのリンダ！　さあ，はたしてキミは彼女を助けることができるだろうか？

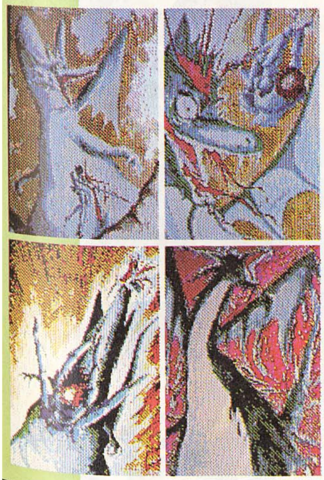


いよいよドラゴンと対決だ！　とても恐しい怪物ではあるが，聖なる武器さえ持っていればもう安心。ヤラレそうになっても，攻撃精神を忘れず，ひたすらアタックせよ！

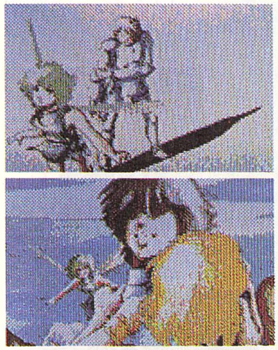




ヤッタ！　激戦の末，とうとうドラゴンを倒したゾ！

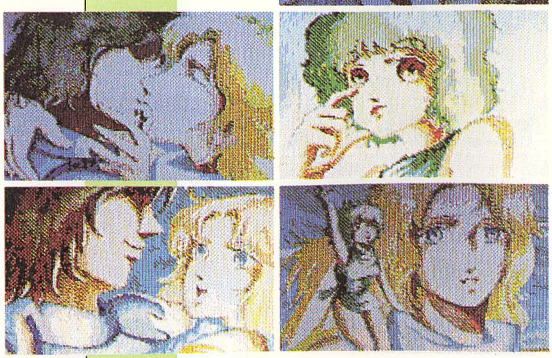


ドラゴンを倒すと，ゲームはとうとうフィナーレへ。リンダはお礼に，なにかをプレゼントしてくれるという。選ぶ物によってまったくちがった画面が見られるので，解き終わった人は何度もチャレンジしてみるといい。



ちなみにここに載せたのは，リンダ自身を選んだときとFinaを選んだときの画面写真だ。この後にも，登場人物紹介をかねた感動的なエンディングがあるので，心ゆくまでこのソフトを楽しんでみてネ。



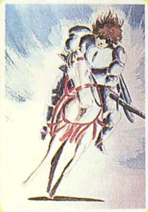


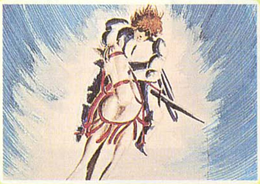
「英雄伝説サーガ」のグラフィックはこうして作られた!!

「サーガ」の美しいグラフィック画面は，イラスト原画をデジタイズ（原画をドット単位でとらえてデジタル情報化し，コンピュータに入力する）することで生まれました。

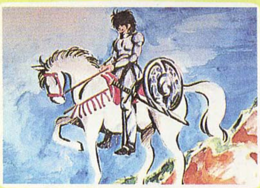
各ハイライト・シーンを，**原画→修正原画→画面**の順でお見せしましょう

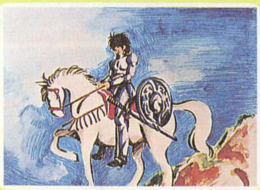
馬にまたがってやってくる主人公

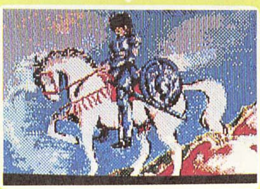












物語の導入部分。「姉を助けてください」と叫ぶ少女







さて，この画面はどこにあるのだろう。もしかしてボツ画面…？



カワイイ妖精のFina。あどけないヒトミが原画ではさらに光ってるネ











感動のラスト・シーン

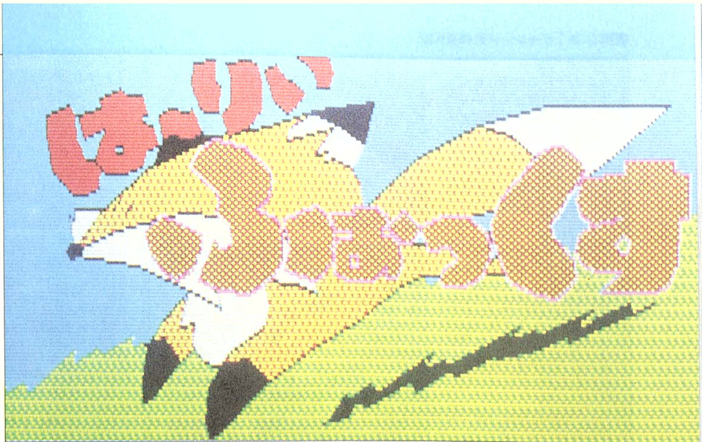


for PC-6001mkII/SR, PC-6601SR, PC-8801/mkII/SR, PC-9801F/M2/U2, MZ-2500, X1

楽しいストーリーと，美しいグラフィクスが，メルヘンの世界へいざなう！

はーりぃふおっくす

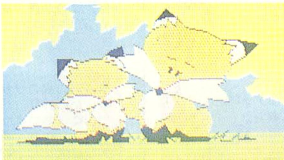
マイクロキャビン



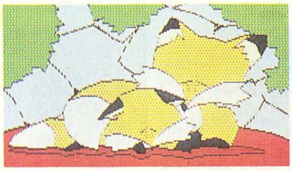
　このソフトは，発売元のマイクロキャビン社が主催した「第1回アドベンチャー・ゲーム・コンテスト」のストーリー部門受賞作。ストーリーはしっかりしているし，何ともいえないホノボノとしたメルヘンを感じさせる，トップクラスのアドベンチャー・ゲームといえるだろう。

　このソフトはＰＣ－6001mkII／ＳＲ（テープ版 4,200円），ＰＣ－6601ＳＲ（3.5″ＦＤ版 7,800円），ＰＣ－8801／mkII/ＳＲ（5″ＦＤ版 7,800用），ＰＣ-9801Ｆ/Ｍ２（５″ＦＤ版 7,800円），ＰＣ－9801Ｕ２（3.5″ＦＤ版 7,800円），ＭＺ－2500（3.5″ＦＤ版 7,800円），Ｘ１シリーズ（テープ版 4,200円，５″ＦＤ版 7,800円）で発売されている。

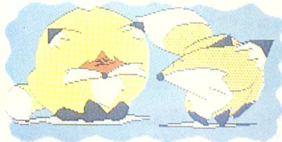
ストーリー



　昔，ロムスの森というところに，とても仲のいい親子ギツネがいました。



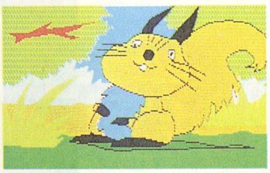
　あるとき，子ギツネが，ロムス病というとても恐ろしい病気にかかってしまいました。



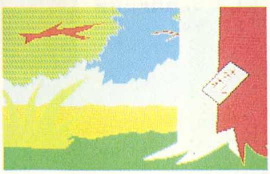
　母ギツネは，昔おばあさんギツネから聞いた話を思い出しました。「ロムス病は，リール神社の『アブラアゲ』を食べさせればなおる。」

　わが子の命を救うため，母ギツネは自分の身にふりかかるだろう危険もかえりみず，果てしない旅へと出発したのです。

　スタート地点には，かわいいリスくんがいる。キミはキツネのお母さん。だから，動物と話をすることもできちゃうんだ。「シビルの村にリール神社があるヨ」と彼はキミに教えてくれる。

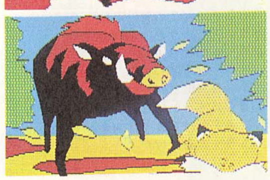


　木の幹に，オフダがはりつけられている。オフダといえば思いだされるのは，システムソフト社の「ジャングルアドベンチャー」のおみくじ。あのときは，ドラゴンの弱点を知ることができたっけ。このオフダ，いったい何のごりやくがあるんだろうか？



　ロムスの森の中には，もちろんイノシシのような凶暴な動物だって住んでいる。こういうヤツには，ヘタにかかわりあわないほうがいい。よく言うでしょ，「さわらぬ神にたたりなし」って。

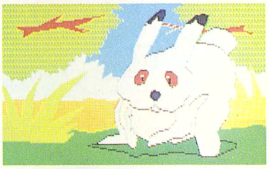




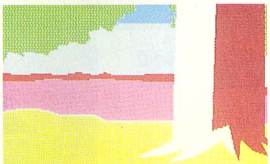
このゲームの中には，こういうお地蔵さんがいくつもでてくる。彼らにはどんなナゾがかくされているんだろうか？　話しかけても何も答えてくれないし，おそなえをあげることもできそうにない。



赤い目をしたウサギさん。とりあえず，彼には話しかけてみよう。「クストの山で迷わないようにね。」と貴重な忠告をしてくれる。アドベンチャー・ゲームではこうやって情報を収集するのが基本なのだ。



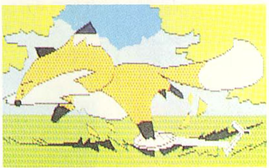
ここがこのゲーム第１の難関，赤い沼。キミはキツネだから，とうてい泳いで渡るなんてことはできそうもない。では，どうやって…？　持ち物をうまく利用してみよう。



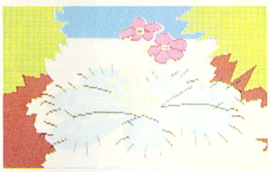
続いて登場してくるのは，タヌキくん。人をばかすのが上手な彼だから，教えてくれることもあまり信用しないほうがいいかも。何回か話しかけてみるのもよし，無視するのもよし，××してどかしちゃうのもよし…。

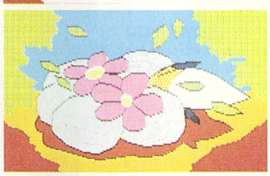


森の中には，キミの行く手をはばもうとするワナがいくつもしかけられている。そのうちのひとつが，この写真。このワナをふせぐことはできないから，近づかないようにするのがベスト。

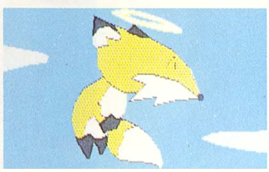


森の東のほうにある大きな花も，なかなかのくせ者。うっかり△△すると，とんでもない目にあってしまう。まったく，あのタヌキくんにはつくづくお礼を言いたいねえ。

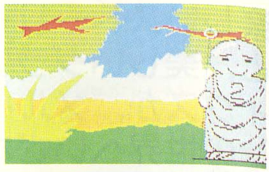




もしキミがこの冒険中に殺されてしまうと，写真のような画面でGAME　OVERとなってしまう。１度や２度失敗したからってあきらめちゃいけない。子ギツネを助けるまでは何度もトライするだけだ！



おやおや，こんなところにもお地蔵さんが。ここにも何かしかけがあるのだろうか？　はっきり言ってキミの注意力の問題ですネ。



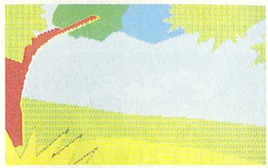
そして，これがロムスの森の最後の部分。話は変わるけど，このゲームのグラフィックは，高速でなんとも気持ちがいいねえ（PC-88版）。写真撮影も何とたったの20分で終わっちゃったもの。これからのアドベンチャー・ゲームはこうでなくちゃいけません。



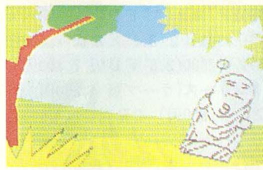
いよいよクストの山にやってきた。このゲームは，こうやってパートごとに分けられるのがオモシロイ。森，山，村，峠，町――物語は，この順序で展開していく。

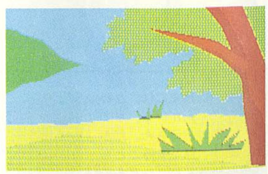


ロムスの森のウサギさんに聞いたとおり，ここクストの山は迷路のようになっている。しかも，似たような場面ばかりでてくるから，マップを作るにもちょっと疲れてしまうことだろう。しかし，地道に歩き回っていかないことには，道はひらけないのだ。

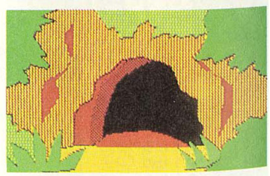


またまたお地蔵さん。何かが，かくされているようだけど，気づくまでは，判別しにくいんだよね。

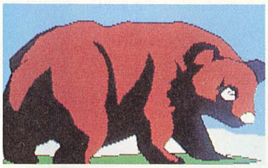




オヤ，ガケっぷちに洞窟があるゾ。もちろん中へ入ってみるしかない。こういうときに憶病になったらダメ。アドベンチャーの世界では，いつも積極的に行動しなくっちゃ。



ウギャーッ，クマの家だったんだ!!　「なんか用でもあるのか？」とスゴんでいるクマさんには，うかつな行動はとれない。洞窟の奥には，何か秘密がありそうなのだが……。

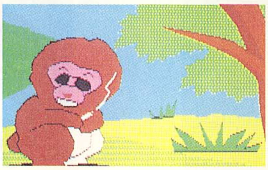




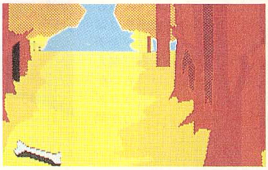
山の中には，銃を持って歩き回っている猟師もいる。エモノにされちゃかなわないから，退散，退散…。でも，近づいていっても何も反応を示さないのはナゼだろう？　よーく，人間を観察してごらん。



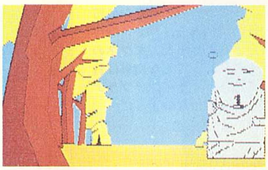
この山の主とも思える不良のオサルさんがいる。話しかけると，「まあ，こっちさ来て一服しねえか？」となまりのある言葉で返事をしてくれる。キミには，こんなところで時間を浪費しているヒマはないはずだ。先へどんどん進むべし。

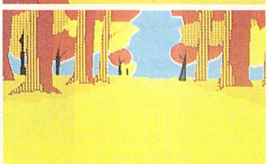


第３のパート，リエジの林へやってきた。ここがちょうど，このゲームのまん中にあたる。まずは落ちている物を拾って，先へ進んでいってみよう。

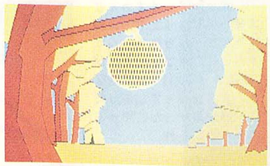


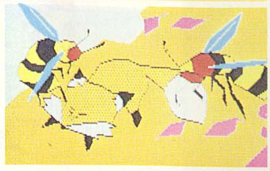
このゲームの便利なところは，移動がすべて⇧や⇦のカーソル・キーでできちゃうってこと。さらに，自分が移動可能な方向が画面右上に示されているから，いっそうプレイ時間が短縮できるんだ。



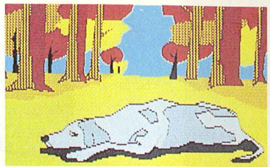


ヒェーツ，ハチの巣だ！　キツネといえども，ハチには弱い。ましてや，大群になんか襲われてしまったら，水の中に飛びこみでもしないかぎり助かる道はないだろう。





道のまん中に，コワそうな犬がねっころがっていて，先へ進むことができない。だけど，犬といえば，もうキミの頭の中にひらめくものがあるはず。そう，アレを使えばいいんだヨ。



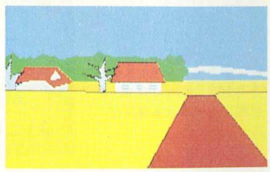
昔はやった「ジャングル大帝レオ」(知ってる？)にもでてきそうな，勇ましいシカがキミの目の前に現れる。彼もまた，このあとの冒険でとても役に立つことをキミに教えてくれるんだ。



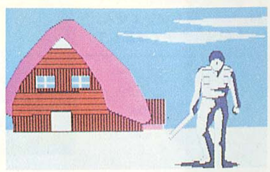
リエジの林での最後の難関が，このヘビだ。話を聞いてみると，「ボクはリエジの主ゾ。神様の使いだゾ」といばりくさっている。ホントに神様の使いならば，それなりの恩恵をもたらしてくれてもいいのだが……。



林を抜けて，シビルの村に到着。村というだけあって，ここには人間が住んでいるので要注意。動物の立場になってみて，はじめてわかる人間のおそろしさ!!



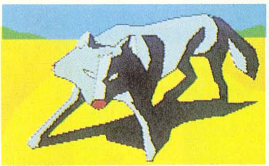
オット，そう言ってるそばから，さっそく人間様のおでましだ。今度は，クストの山のときのようにはいかないゾ。ちょっと機転をきかせないとダメだ。だけど，人間ってオソロシイ生き物なんですねェ。



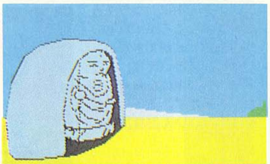
柵につながれている馬がいる。同じ動物のよしみ，助けだしてやろう。弱い動物たちで一致団結して，人間に対抗しなくっちゃね。それにここはアドベンチャーの世界。助けてやればいいことがきっとあるよ。

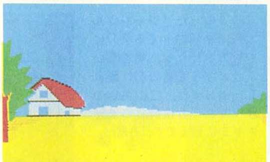


しまった！　オオカミと出会ってしまった!!　人間にさえおそれられているオオカミに，キツネのキミが立ちむかっていけるわけはない。まあ出会ってしまったら，運が悪かったと思ってあきらめてくれ。





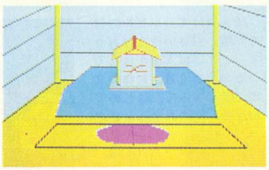




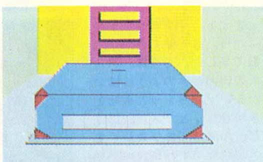
ヤッタ！　ついに目的のリール神社に到着！　この中にロムス病を治せるというアブラアゲがあるのだ。でも神社の中へ入るには，ひと工夫が必要。キミは，どこかで入口の開けかたを学んできているかな？



神社の中へ入れたとしても，ここがまたムズカシイ。さて，この場面で何をしたらいいんだろう？　床に見えるすき間がどうにも気がかりだが，かなり発想の柔軟性が要求される場面だ。



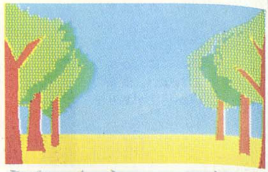
この三つの場面については，あえて何もいいません。キミが自分の手で確認してみてね。

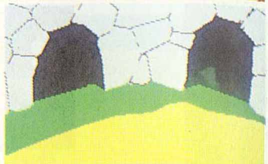






目的のアブラアゲを手に入れたら，いよいよ，いとしのわが子のいる病院へむけてスタートだ。ここまでくれば，ゴールはもうすぐ。気をひきしめてガンバッて。



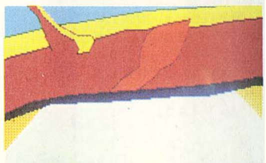


ふた手に分かれた洞窟の一方へ入ると，そこはまたもやクマさんの家。さっきと同じ手は通用しないようだ。ここでは，キミの人格が試されるんだ。

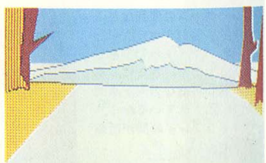




もう一方の洞窟へ入ると大木がキミの行く手をはばんでくる。ジャンプが苦手なキミは，大木を飛び越えて進んでいくわけにもいかない。ここはけっこうムズカシイぞ。キミの実力が問われる場面だ。



シビルの村とシタンの町との境にある，バース峠へとさしかかった。キツネのキミには，こんな山道はお茶の子サイサイ。アブラアゲを落とさないようにHurry, Fox!!



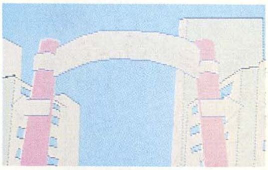
ザーッ，ザーッと大きな音が聞こえてきた。このバース峠最大の難関が，滝の場面なんだ。滝つぼにのみこまれてしまったら，キミの体はコッパミジンだ！　いい案もなかなか思い浮かばないけど，引き返すしかないのだろうか…？



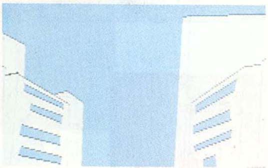
木の穴の中にフクロウがかくれている。いつものように彼に話しかけるけど，フクロウくんはわけのわからないことを言うばかり。助けてと言われても，どうやって助けてやったらいいんだろう？



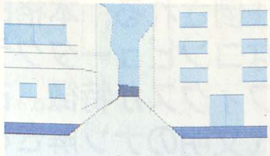
いよいよ，ゲームもエンディング近し。最終目的地のシタンの町にやってきた。この町には二つの商店街があるから，病院を探すときにはまちがえないようにね。

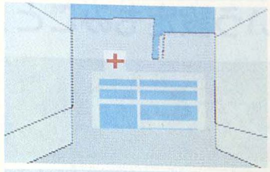


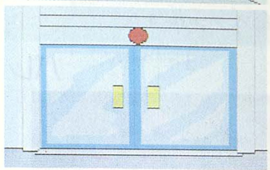
ここがうわさのナート街。この街は迷路になっていて，抜けだすことは不可能に近い。もし，この街から抜けでられた人がいたら，その方法を書いてぜひボクにご一報ください。名前を誌上に掲載させていただきます。



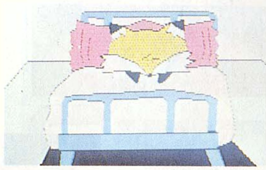
こっちが健康的なモール街。もはや道は一直線なので，素直に進んでいけばいいだろう。すぐに病院は見つかるけれど中へ入るためには，××しなくちゃならない。今まで通ってきた道のりをよく思いだしてごらん。

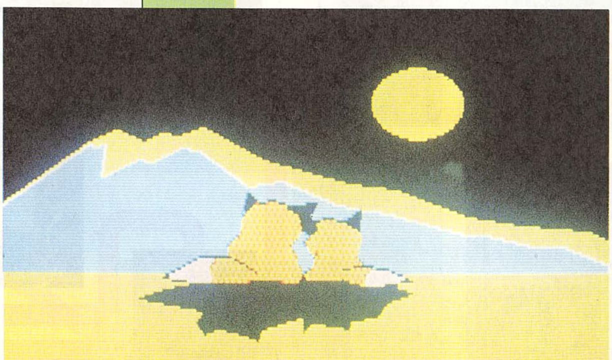


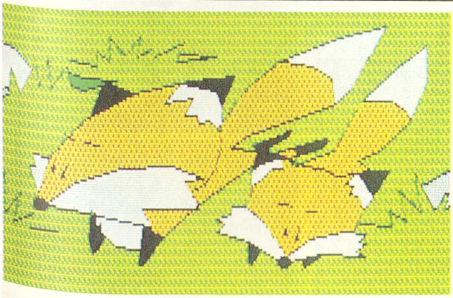


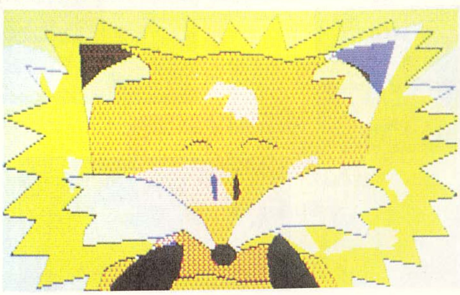


数々の苦難を乗り越えて，ついにわが子とご対面！急いだかいあって，どうやら間に合ったようだ。この場面でキミのやることはただひとつ。感動のフィナーレを心ゆくまで楽しんでみてね。









for FM-7/NEW7/77, PC-8801/mk II/SR, PC-9801/F/M/U, X1turbo

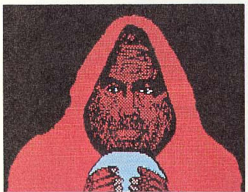
圧倒される，本格的なコンピュータグラフィクスが特徴。古代文明のナゾ解きという設定もみごと！



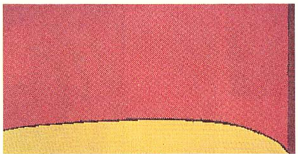
アステカ

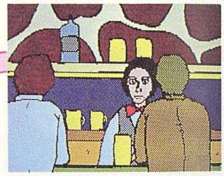
日本ファルコム

パレンケの町

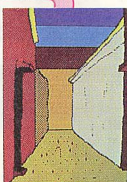


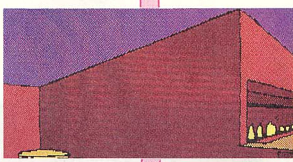
水晶の玉をのぞきこんでいる占い師。よく当たることで，有名だそうだ。この冒険でのキミの運命を占ってもらうのもいいだろうし，それとも……。

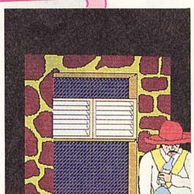




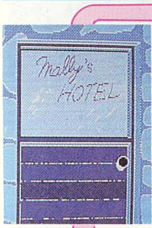
ここにいらっしゃいますのが，酒場のバーテンさん。今日はとても混雑しているのか，休む間もなく働いている。彼のごきげんをとってみると，いいことがあるかもしれないヨ！





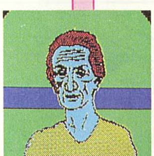


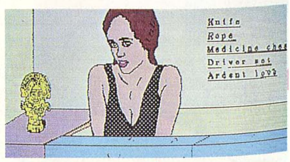
細い路地へ入っていくと，いかにもラテン系の雰囲気の酒屋がある。日本とはちがって(?)，南米の酔っぱらいには陽気で親切な人が多い。キミの態度しだいでは，スバラシイ物をくれるんだ。



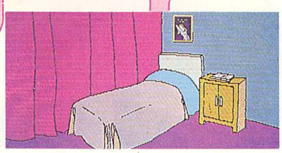
裏通りのスミには，こんないかがわしい感じのホテルがある。「マリーのホテル」と書いてあるけど，どうやら日本でいう××ホテルのようなところらしい。でも，ここにも1度は入る必要があるんだ







パレンケの町で，ゆいいつの商店では，ラテン系の女性がいろんな品物を売っている。ナイフ，ロープ，ランプ，コンパス，薬，お守りとあるけど，キミならどれを選ぶ？



ピンク色に囲まれた趣味の悪い部屋だなあ。この部屋では，ひとつの物とひとつの情報を手に入れなくちゃいけない。なお，×××と△△△には18歳未満お断わりの絵があるので，小・中学生のみなさんは目かくしをしているように!?

このソフト，瞬間画面表示を採用しており，ゲームのスピード感は文句なし！しかも，つぎつぎに画面を重ねて表示したり，プレイヤーが，それまでにたどってきたゲームの道のりをふりかえる，回想モードなど，画期的なこころみが取り入れられている。

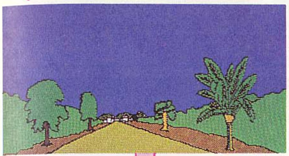
この「アステカ」は，シリーズ化が決定されており，アステカIIも発売されている。

なお，「アステカ」はＰＣ－8801/mkII/SR, PC－9801/F/M/U, FM－7/NEW7/77, X1turbo 用に，ディスク版（7,200円）が発売されている。

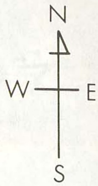
あらすじ

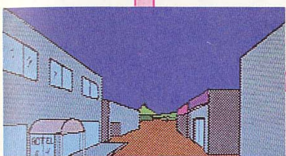
キミは，南米のアステカ文明の謎を解くために，新しく遺跡が発掘されたというパレンケの町にやってきた。しかし，キミにはこの町で一体何をしたらいいのか，まったくわからない。せっかく遺跡を見にきたというのに，遺跡の中へ入ることさえできないのだ。さあ，果たしてキミは，古代アステカ文明の謎が解けるだろうか。

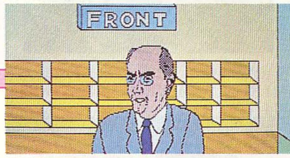
スタート



ここは，空港からパレンケの町へと続く道。さあ，いよいよ冒険が始まるのだ！　ちょっと，そこで「キ　ミル」なんて入力してるキミ！　そんなセコイ仕掛けがあるようなＡＶＧじゃないからね。

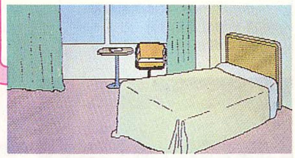


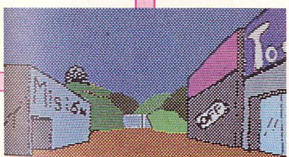


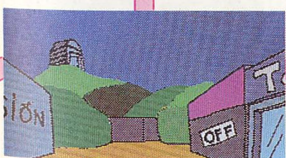


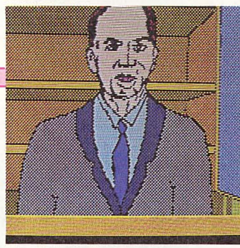
高級そうな感じのする，ホテルのフロントにやってきた。もちろんホテルには，お金を払わないことには入れない。ワイロの通じる相手でもなさそうだし……。

なかなかどうして，キチンと整理された部屋だ。ここでは，テーブルの上にある新聞をしっかり見てみよう。とても大切な情報が手に入るんだから









続いてやってきたのは，会員制のクラブ。エッ，こんな土地にこんな店があるのかって？　いいじゃないですか，ＡＶＧの世界なんだから。ところで，もちろん会員ナンバーを知らないことには，店の中へ入ることはできないヨ。

カウンターには，ひとりお酒を飲んでいる女性がいる。キミは彼女の名前を知っているかい？　彼女は，この冒険でとても大事な役割を果たす人なんだけど……。





通りの最南端にある遺跡の入口へとやってきた。けれども，警備員がしっかりと見張っていて，関係者以外は通してくれそうもない。うーむ，困ったゾ。

遺跡内

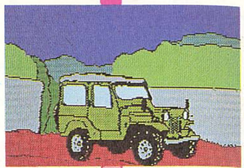
➡印は，単なる移動では見ることのできないシーンである。



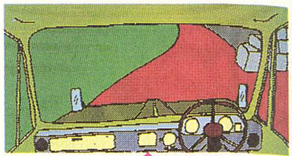


ついに遺跡内に潜入！　見てください，このグラフィック！　デジタイザーかなにかで，写真を直接画面に写し出しているようだけど，ここまで鮮明だとまるで歴史の教科書のようだねェ。

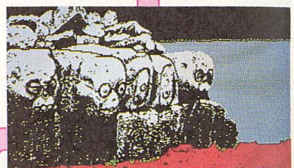


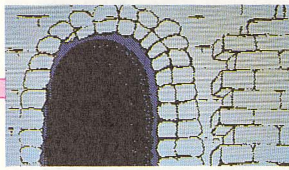


遺跡のスミにはだれかのジープが止めてある。こいつにも，またもやトリックがあるのダ！　とにかく，ジープに乗らないことにはお話しにならないんだけど，ドアにはカギがかかっている。

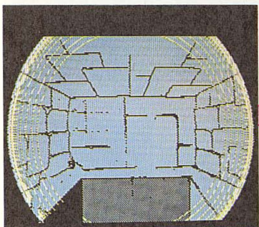


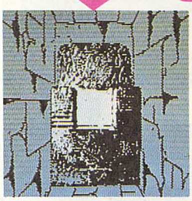
ようやくジープの中に入れたゾ。ここでやるべきことは，ただひとつ。ダレだい？　エンジンをかけてジープを動かそうなんてしてる人は!?



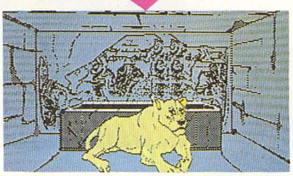


さあ，これが問題の新しく発見された遺跡だ。この中にASTEKAのすべての謎が隠されている。だけど，すぐさま入っちゃうようじゃ，キミはまだ甘い。物には順序ってものがあるだろ？

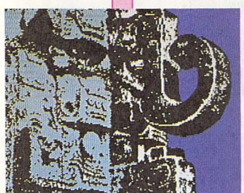


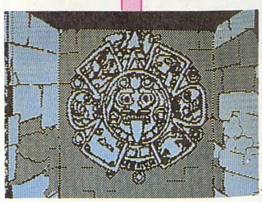


遺跡内の地下１階の奥には，こんな仏壇のような場所がある。まるで，冒険映画「レイダース」を思いださせるような不気味さだ。不用意な行動は命取りになるゾ。



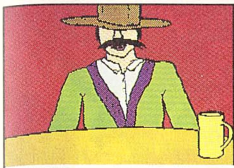
一方，遺跡内の地下？階では，どう猛なピューマがキミの行く手をはばんでくる。ヘタに動くと，たちまちヤツのエサとなってしまうだろう。キミの腕の見せどころだヨ。



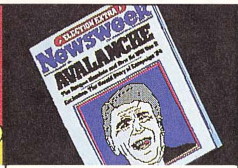


この場面が，このゲームの中での最重要ポイント。太陽の石に××すると，アラ不思議！　さっきまで進めなかった場所が，進めるようになっちゃうんだ。ちなみに，この場面には少なくとも2度はくる必要がある。

どうしても解けない人のために



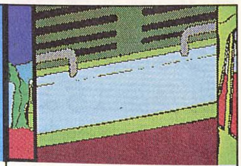
酒場のテーブルでビールを飲んだりしていると，キミのむかいの席に別の客がやってくることがある。彼は，見た目は悪いかもしれないが，とても気のいいヤツなんだ。



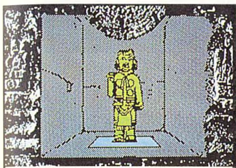
アメリカで有名な雑誌，「Newsweek」。普通はわりとお固い記事しか書いてないんだけど，ここにある本は例外で……。エーイ，煮て食うなり焼いて食うなり，好きにしてくれい！



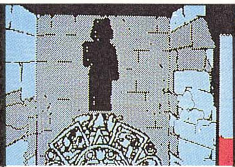
さっきも言ったけど，この女性はとても大切。写真のようにうまく彼女をふりむかせることができたなら，すかさず彼女の興味のありそうなことを話しかけてみよう。



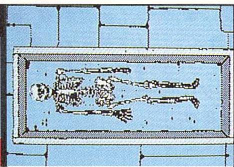
これはジープのバンパー。何もなさそうだけど，実はこれには秘密があるんだ。注意して見てごらん。



遺跡の地下１階には，こんな像がある。だけど，いきなりこれを取ったらどうなるか――だいたい想像はつくよね。何とか対策を考えなくっちゃ。



フフフ……，この写真は大変なヒントになってくれることだろう。あえて解説はしないことにしよっと。

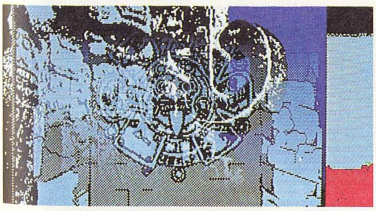


この場面を見ることができたなら，キミはもう「ＡＳＴＥＫＡ」を解決したも同然だ。ただし，この土地から去るためには，××が必要だってことを忘れないように。

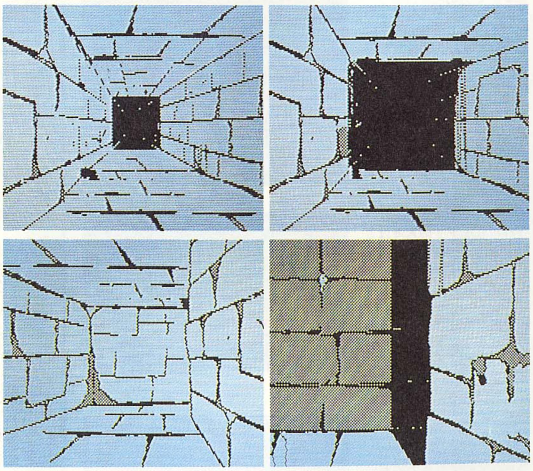


（編集長：コラ！ こんな写真を載せちゃいかん！）スイマセン。でも，この写真を見ないことには，ゲーム解決はできないんです。ちゃんと，他の３枚は載せませんでしたから，お許しを！

こんなふうに画面は重ねられていく



これが遺跡内の迷路だ！

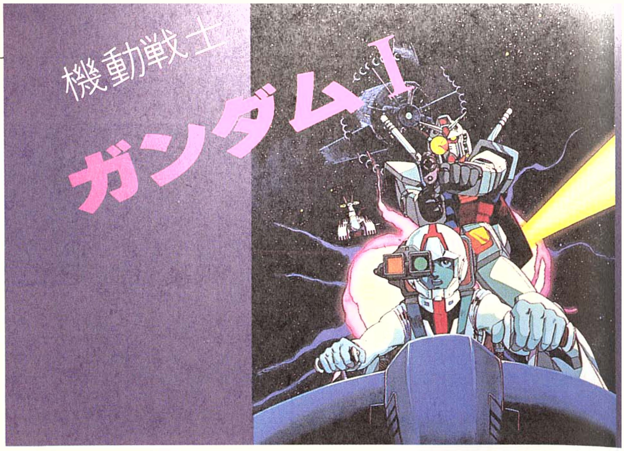


for PC-8801/mkII/SR,
FM-7/NEW7/77, X1

あのガンダムがAVGに!! まるでアニメのような画面は絶品。オール英語はちょっぴりムズカシイかも。

機動戦士ガンダムI

ラポート
(©日本サンライズ・創通エージェンシー)



「燃えあがれ,燃えあがれ……」勇ましいオープニング・テーマがカセット・テープから流れ出てくる。はっきり言って，この音楽だけでも興奮ものだ。

では，アニメファン待望のロールプレイング・アドベンチャー『機動戦士ガンダム1「ガンダム大地に立つ」』を紹介しよう。

アニメーションをそのままコンピュータにインプットしたような40枚近くのグラフィック画面は絶品で，ガンダムファンならばつぎからつぎへと現れてくる魅力的なキャラクターに胸踊る思いのすることだろう。

また,ゲームの中にワンキー・アクションやリアルタイムを取り入れたところも興味深いし,何といってもプログラム・テープに音楽を導入したことででぎばえをよくしている。とにかくファンには必携の1作だ。

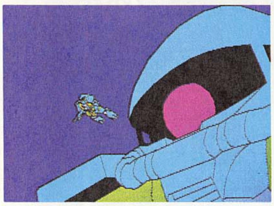


ストーリー

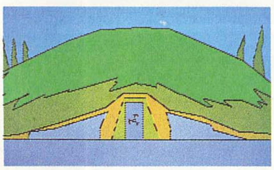
君はアムロ・レイ。地球連邦とジオン公国との間の戦争に巻きこまれ，しだいにニュータイプとして目覚めていくガンダムの操縦者だ（と言っても，ファンでない人にはさっぱりわからないと思うが…)。この「ガンダム大地に立つ」では，TVの第1・2話を忠実にアドベンチャー・ゲームとして再現している。

さあ，キミはニュータイプになれるか!?

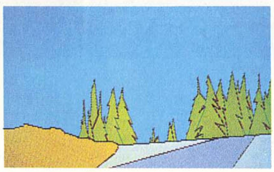
オープニングの画面。ジオン軍戦艦ムサイをはなれた2機のザクがサイド7に降下してきた。連邦軍が行ないつつあるV作戦を確かめるべく，スパイにやってきたのだ。平和だったサイド7の空気は一気に破られてしまった。



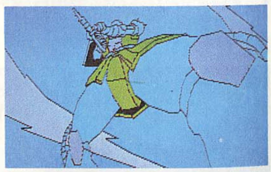
2機のザクに奇襲をかけられたサイド7の人々はこの待避カプセルに逃げこんだ。その中にはアムロとそのガールフレンドのフラウ・ボウも。しかしアムロは避難民を戦艦に乗せてくれと父（サイド7科学者）に頼むためにここを飛びだしてしまう。とにかくここではいろいろなところを歩き回ることだ。



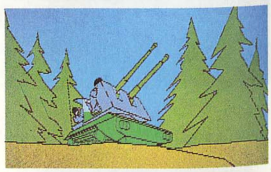
広びろとした野原にやってきた。ザクたちの攻撃によって地面は揺れっぱなし!! 早く父を見つけださないと，それこそ逃げ場がなくなってしまうぞ。



うわっ！ザクの足の下に来てしまった!!なんてバカデカイんだ！操縦者に気づかれないうちに急いで逃げないと……。



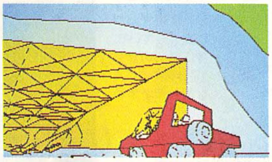
森のはずれではサイド7唯一の自衛兵器の機動戦車が必死にザクと戦っている。しかし，モビルスーツとこんな戦車とでは結果ははっきりしている。キミにはこんなところで油を売っているひまはないのだ。



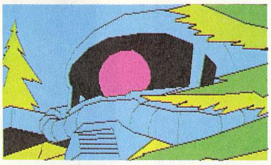
ザクがマシンガンでうった弾はアムロの頭をかすめて飛んでいく。このままでは後方にある連邦軍の将校たちが乗っているエレカーに当たってしまうぞ！



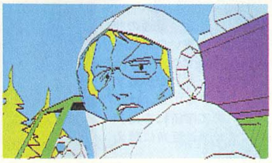
すさまじい爆風と共にドッキング・ベイが破壊されてしまった。そばにあったエレカーはもちろん，乗っていた将校たちも…。おや，地面に落ちているこれは何だ？？



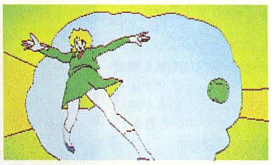
森の中でザクと出会ってしまった!!ここでも早く逃げないと命の保証はない。しっかし，ホンマきれいなグラフィックやな——。



ついに父テム・レイを見つけた。しかし,「なぜこんな所でもたもたしているんだ。港にいるホワイトベースへ逃げろ!」と父はわめくばかり。「父さんは人の命よりも機械のほうが大切なんですか!!」アムロは怒り，1人走りだすのだった。



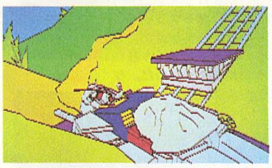
道を歩いていると前方にフラウ・ボウを見つけた。彼女もホワイトベースへ行くところなのだろう。「アムロ!」彼女がそう叫んで近よってきた瞬間，ザクのマシンガンの1弾が後方で爆発を起こしたのだ。吹き飛ばされるフラウ・ボウ——。



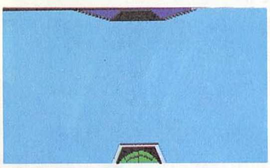
爆発のあとには何も残らなかった。もちろん，フラウの父も母も…。泣き叫ぶフラウ・ボウ。でもキミは心を鬼にしなければならない。もたもたしていたら，自分たちもやられてしまうのだ。TVをよく思いだしてみよう。



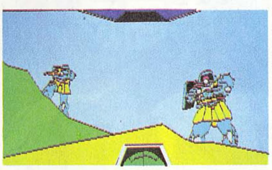
これが，連邦軍が開発した最新鋭モビルスーツRX—78ガンダムか!!次々に殺されていく民間人を助けるべく，アムロはガンダムに乗りこむ。忘れものは？



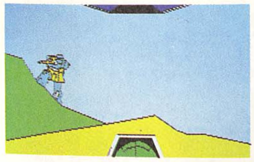
これがガンダムのコクピットだ。何をするよりもまず，ガンダムの操縦方法を学習しなければならない。さあ，ガンダムは大地に立てるかな？



ついにガンダムを立ちあがらせることができた。ザクもこちらに気づいたようだ。ここからしばらくはワンキー・アクションゲームとなる。「R」…マニュアルを読む,「B」…ビームライフルを撃つ,「S」…ビームサーベルを使う，など…。



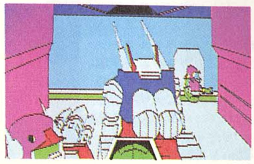
ザクを1機は破壊したものの，爆風によってサイド7も大破してしまった。もはやエンジンを切ることはできない。敵のコクピットをねらわなければ……。



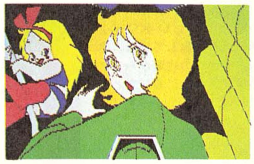
「認めたくないものだな，若さ故の誤ちというものは…」(テープからこの声が流れてくるのです!)ジオン軍小佐シャア・アズナブルは2機のザクの失態を非難し，今度は自ら上陸してきた。このシャアこそアムロの生涯のライバルとなるのだ。



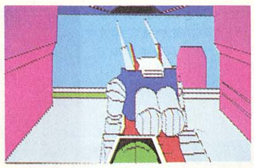
ガンダムに乗って港へやってきた。ここには連邦軍モビルスーツ，ガンキャノン・ガンタンクがある。フラウ・ボウとキッカが歩いてきた。あっ，遠方から爆風が!!フラウ・ボウたちを守ってあげなければ!!



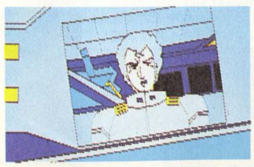
「アムロ？ コクピットにいるのはアムロなの？」助けあげられてフラウ・ボウはガンダムに乗っているのがアムロだということに気づいたようだ。



ホワイト・ベースを発進させるために2機のモビルスーツを運ばなければならない。どちらから運んでもいいのだが，ガンキャノンから運んだほうがいいような気がするね。



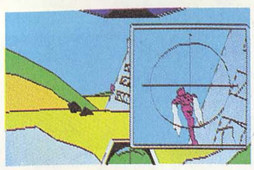
通信機から連絡が入ってきた。連邦軍ブライト・ノア少尉のようだ。「散らばっているガンダムの部品を消滅させてくれ，完全にだ」地面に落ちているビームライフルとナパーム弾を使えばできるようだ。



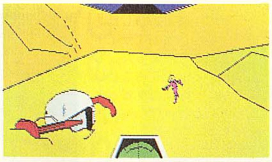
港におりるとジオンの兵士（実はシャア）を1人見つけた。連邦のセイラ・マスと何ごとかあらそっているようだ。ガンダムの部品を持ち帰られては困るので，攻撃しなければならない。



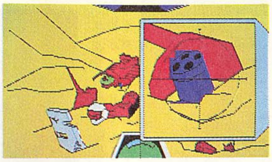
弾ははずれた。アムロはまだまだ未熟なのだ。



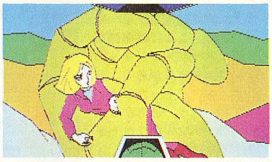
さて，ブライトの命令を実行する前にセイラをどかさなければならない。なにしろナパームもビームライフルも強大な破壊力を持っているのだから。



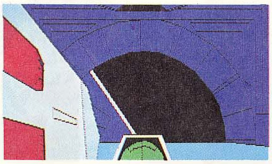
ナパームを地面に置き照準をしっかり合わせて狙おう。グワァーン。みごとにガンダムの部品の破壊に成功！



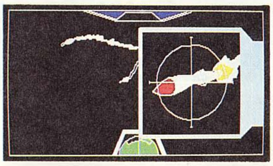
ふたたび港にくると，ホワイトベースから緊急入電「ジオンのモビルスーツ急接近！」ガンダムを宇宙へださなければならないのだが，その前に大切なことを忘れてはいませんか？そう，まだセイラさんが手の中にいるんだヨ。



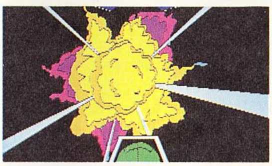
ドッキング・ベイにやってくると，美しいホワイトベースが着艦している。さあ，ジオンの攻撃からこの船を守るために飛び立とう。アムロ，行きま――す！



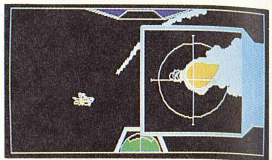
ミサイルが二つ，ホワイトベースに向かって飛んでくる。ビームライフルで撃ち落とすしか手はない。しっかり狙ってくださいヨ！

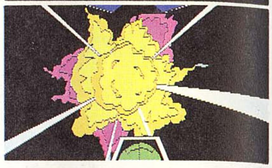


やった，命中！大爆発を起こしてミサイルは消滅した。

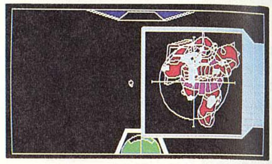


しかしもう１機のミサイルがものすごい勢いでホワイトベースに接近している。アムロは１度は撃ちのがしてしまうが，間一髪のところでミサイルを撃ち落とすのだった。

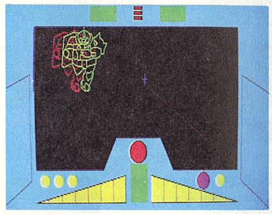




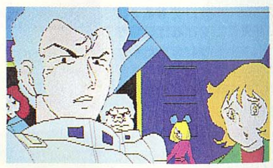
いよいよ敵モビルスーツが接近してきた。普通のザクよりはケタ違いにスピードの速い赤いザク，そう，赤い彗星のシャアが操縦するシャアザクなのだ。はたしてはじめて宇宙にでたアムロはこいつと互角に戦えるのだろうか？

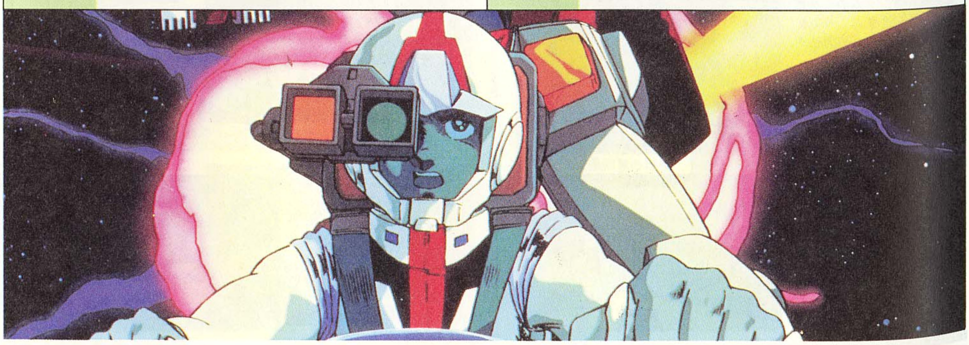


ここからはリアルタイムゲームになる。テンキー（FMの場合はカーソル・キー）で照準を操作して敵を撃破してくれ。シャアザクよりもザクのほうが動きが鈍いので，狙いやすいと思うよ。



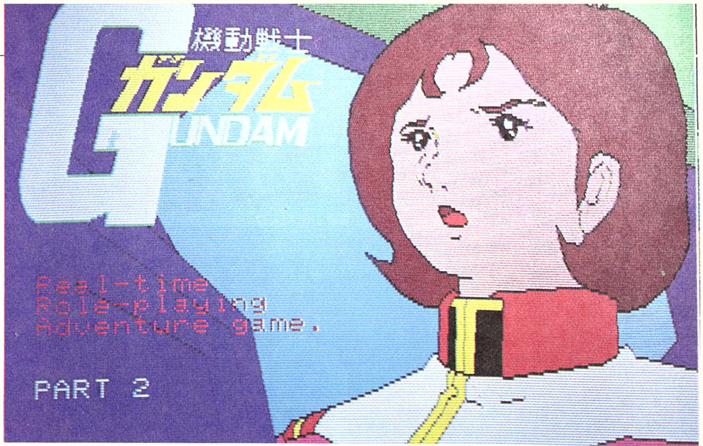
ホワイトベースに帰ったアムロはブライトからきつい言葉をあびせられる。「ガンダムの性能にたよりすぎている。ガンダムを任せられたからにはきさまは連邦軍のパイロットなのだ！」頭ごなしに怒るブライトにアムロは反感を覚えた。しかし，ブライトもそう言わざるをえなかったのだ。なにしろこれは戦争なのだから……。





for PC-8801/mkII/SR, FM-7/NEW7/77, X1

人気のガンダムシリーズ第2弾。シミュレーションやリアルタイムもまざっていて，手ごたえ十分！



機動戦士ガンダムII

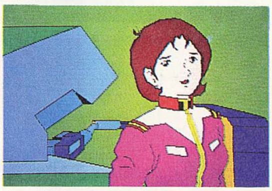
ラポート
(©日本サンライズ・創通エージェンシー)

前作の大ヒットに気をよくしたラポートが放つ第2弾がこの作品。今回は，ホンモノの声優さんの声をカセット・テープに入れちゃうというイレコミようだ。あいかわらずグラフィックは美しいし，リアルタイム・シミュレーション・ゲームなどが豊富に取り入れられていて十分に楽しめる。ただひとつの難点といえば，「ガンダム」の物語を知らない人にはちょっとむずかしすぎるということだろう。スタークラフト社の『ユリシーズ』がギリシャ神話を知らない人でも楽しめるように，この作品にも工夫がほしかったような気がする。

発売元のラポートでは，今後第3弾「アムロ脱走」以下第4弾，第5弾とストーリー完結までこのシリーズを継続していくそうなので，ファンの人たちはぜひとも期待していてほしい。

あらすじ

地球連邦とジオン公国との間で突如起こった戦争，ジオンの手により破壊されてしまったサイド7——こうした状況のもとで，ひとりのニュータイプが生まれつつあった。彼の名はアムロ・レイ，このゲームの主人公だ。アムロはガンダムを操縦して，ホワイトベースを無事に地球へと送りとどけなければならない。果たして，キミにアムロのかわりがつとまるであろうか？キミのニュータイプとしての能力が問われるのだ！



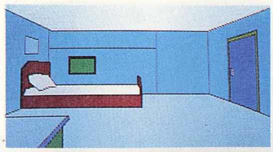
「大気圏突入25分前……」(影：ワッ，白石冬美さんの声だ♥♥）このゲームにはあの白石さんが声の特別出演をしているんだ。ガンダム・ファンは必聴モノ！（ゲームストーリー上，解説がマニアックになっているのはお許しのほどを）



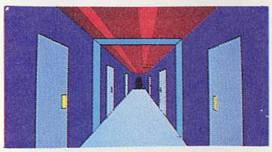
アドベンチャーをはじめる前にシミュレーション・ゲームをプレイすることができる。これはやってもやらなくてもいいんだが，慣れておかないと後でザクとの戦闘のときに大あわてすることになってしまう。



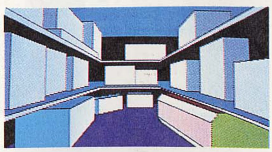
「ジャジャジャーン，ジャンジャーン。大気圏突入」TVの例のナレーションがカセット・テープから流れてくる。効果音を使ったりパソコンの画面にこうもデカデカとタイトルをだしたり，ラポートさんもいろいろやってくれますネェ。



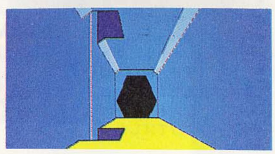
さあ，アムロの部屋からゲーム・スタートだ。まずはいろいろな物をLOOKしてみよう。これはアドベンチャー・ゲームの基本だ。机の上にはおもしろい物がのってるヨ。



ホワイト・ベース内には，乗組員の寝泊まりする居住区というところがある。アムロの部屋もここの一画にあるんだ。ビー，ビー，ビーッ！敵の戦艦が近づいてきたという警報が鳴りはじめた。さあ，アムロであるキミは急がねばならない。

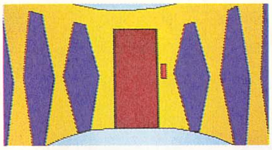


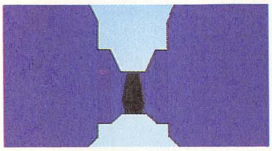
ゴチャゴチャと箱が置いてある。だれもこの部屋を掃除しないんだろうか？（編：箱をかたづけると，何かが現れたりするとおもしろかったのにネ）これらの箱の中になぜかラポートのゲームの箱もまざっているというのはオモシロイね。



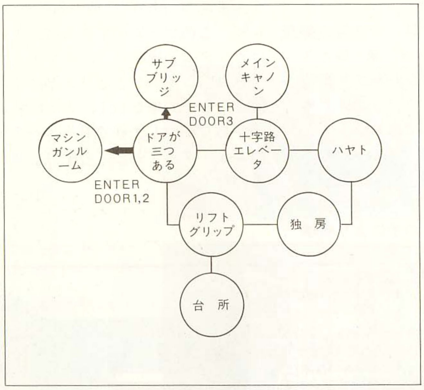
ホワイト・ベースの階を移動するには，エレベータとリフト・グリップの二つの手段がある。エレベータは全階に通じているのだが，このリフト・グリップでないと行けない場所もあるので，1度は使ってみる必要がありそうだ。

これがホワイト・ベースの中枢にあるエレベータ。操作方法はいたってカンタン，上か下かを指定するだけで１階から８階まで自由に移動してくれるんだ。ただし，入口のドアの開け閉めを忘れないように。

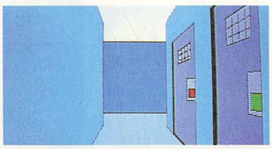




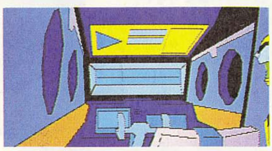
ここは６階，十字路の前にやってきた。アドベンチャー・ゲームをプレイするときはいつでも紙と鉛筆を用意してマップを書いていかなければならない。だって，いちいち頭の中に覚えていたら大変だし，マップを書くことが解決への１番の近道になるからだ。エッ，マップの書きかたがわからない？それじゃあ，特別に例としてホワイト・ベース６階のマップを載せておこう。このゲームは１階～８階まで階ごとに分かれているので，マップはわりと簡単に書けると思うヨ。キミも自分で書いてみてネ！



ホワイト・ベースの中にある独房，ここもけっこう有名だ。ブライトに反抗したアムロは何回もここに閉じこめられたことがあるし，あのセイラさんでさえ入ったことがあるんだ。



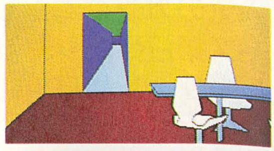
このゲームはテープ版のわりにはグラフィックを描くのがけっこう速い。でも絵を描いているときに画面を消しているのは残念だな。どうやって絵を描くのか，それを見るのもＡＶＧの楽しみの一つなのに。ここは主砲発射台だ。



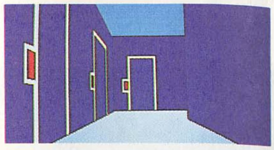
「アムロ！マシンガンを貸してくれ！」ハヤトが叫んでいる。でも，プレイヤーはここでは何もすることができない。ハヤトにマシンガンを渡すと，何か大切な情報を教えてくれる，といったようなストーリーのふくらみをつけてほしかったナァ。



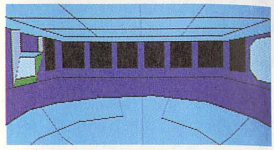
動くお屋敷と言われる（？）ホワイト・ベースには，当然台所もある。部屋の真ん中には大きなテーブルが一つ。ここでもアドベンチャー・ゲームの基本に忠実に行動しなければならないのだ。



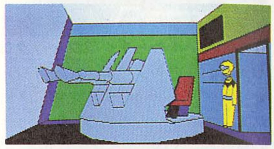
そうそう，このゲームの目的はアムロが必要な物を持ってガンダムに乗りこむことなんだ。必要な物とは何なのか？それはキミ自身の頭で判断するしかない。でも，これからガンダムで宇宙に飛びだすんだから…………ネェ。



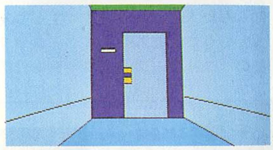
ここはＴＶにはあまり登場したことのないサブ・ブリッジ。メイン・ブリッジが敵の攻撃で使えなくなったとき，ブライトがここで指揮をとることになるんだろう。でも今は人っ子１人いないなあ…。



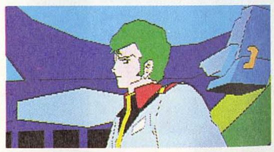
砲塔のある部屋にやってきた。だれだい，こんなところで砲塔をブッぱなそうとしているヤツは⁉ホワイト・ベースがこわれちゃうじゃないか‼



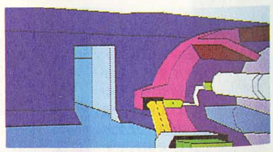
ここはホワイト・ベースに乗りくむ上官たちの居住区だ。壁に張ってあるボードには「ブライト・ノア」と書いてある。人の部屋に勝手に入るのはよくないことだけど…。おや，床に落ちているこれは何だ？



「アムロ！貴様こんなところで何をしてるんだ！」艦の一番上にあるメイン・ブリッジに上がると，突如ブライトにどなりつけられてしまった。何もこんなにきつく怒らなくたっていいのに……。



ここは４階の後部ミサイル・ルーム。実際のホワイト・ベースの設定にもとづいて忠実に再現してある。あれ？戦闘時なのにだれもいないっていうのは何かオカシイよね。



ガン・キャノンの操縦者カイ・シデン――ニヤニヤしながら人のことを見やがって気持ちの悪いヤツだな！でも，彼も大事なキャラクターの１人だ。また，うしろにはあのガンペリーが見えている。



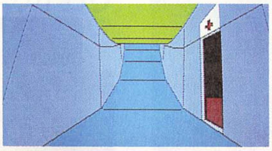
ボクはこの画面を見て感動してしまった。ガンダム，ファンの中でも知る人の少ない，あのマイナーなジョブ・ジョンが堂々と登場しているのだ！いやあ，このソフトはほんとうにマニアの人たちによって作られたんだね。



このリュウ・ホセイという キャラクターを好む人は多いようだ。細かなことは気にせず，それでいて人の心を思いやるのが上手な彼――しかし，そんな彼も地球に到着したあと，トリプル・ドムの攻撃を受けて戦死してしまうのだ。



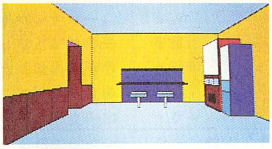
ホワイト・ベースの中には重力をまるっきり無視できるグラビテーション・ブロックという区域がある。ここの廊下はジェット・コースターのシャトル・ループのように円を描いているんだ。また，戦闘には欠かせない救護室もここにある。



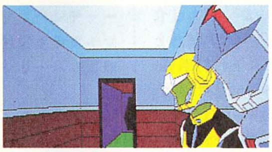
果たしてアムロの本当の恋人はフラウボウなんだろうか，セイラさんなんだろうか？この問題に関してはファンの意見が大きく二つに分かれると思う。確かにサイド７にいたころは，フラウがアムロのガール・フレンドだった。



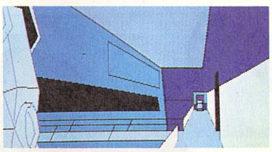
でも長い戦争の中でアムロはセイラに魅かれていく。最終回，シャアがセイラに言った「アムロ君が待っているゾ」という言葉はその象徴なのだと思う。直後にアムロは「僕の好きなフラウボウ」と言うのだが，単純にその一言で解決する問題なのだろうか。



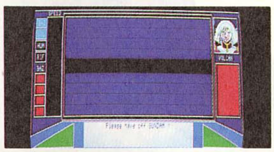
ボクにはそうは思えない。アムロにとってセイラは理想の恋人像でありフラウは現実の身近な恋人だったのだ。だから戦争後，アムロがどちらの女性を選んでもおかしくないとボクは考えるんだけど……。



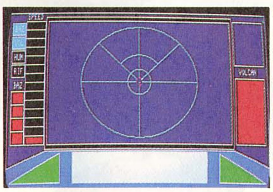
さあ，いよいよガンダムに乗るためにＡデッキへやってきた。これから宇宙へ飛びだすわけだけど，もちろんアレとアレは持っているよね？持ってないのにガンダムに乗っちゃうと，悲惨なことになっちゃうヨ。



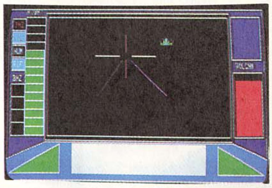
みなさんお待ちかねのリアルタイム・シミュレーション・ゲームのハジマリ，ハジマリ〜。まずはシャッターが開ききるまで心を落ちつかせていてネ。



はじめはレーダー・スクリーンを見て戦闘体制を整えよう。レーダーの中央がガンダム，白点がホワイト・ベース，赤点がザクだ。ホワイト・ベースが攻撃されないうちに，ザクと接触するのがベストだろう。



ザクが射程距離に入ると，画面は変わって戦闘モードになる。ここではキミがガンダムのさまざまな武器を駆使して，ザクを破壊しなければならない。ハイパー・バズーカ，バルカン砲，ガンダム・シールドの他にガンダム・ハンマーも使えるヨ。



ああ，愛しのセイラさん♥見事ザクを倒して大気圏突入に成功すると，このすばらしいグラフィック画面がでてくる。ちなみにボクはこのゲームの中でこの絵が１番好き♥



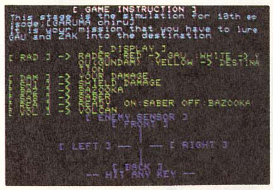
不気味な笑みを浮かべる２人，そう，木馬（ホワイト・ベース）の撃墜に失敗したシャアは北アメリカにいる友人のガルマに援助を求めたのである。このガルマこそがジオン公国公王デギン・ザビの息子なのだ。



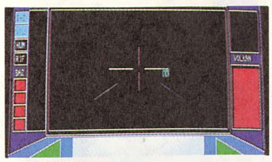
さあ，こんどは第９話「翔べ！ガンダム」だ。北アメリカに降下したホワイト・ベースを狙って，ガルマの１隊が攻撃をしかけてきた。再びリアルタイム・シミュレーション・ゲームに突入だ！



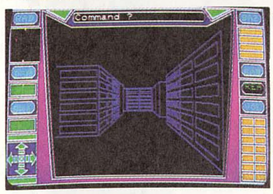
こんどは地上にいるのでさっきと多少ルールがちがっている。飛びかうドップの編隊をジャンプをうまく利用して撃破せよ！ただしジャンプしている間は思うように動けなくなってしまうので注意！



またまた違うリアルタイム・ゲームの登場だ。場面は夜，敵のガウ攻撃空母が迫っているので，キミの腕で見事に切り抜けてくれたまえ。まずは，説明をよく読んでみよう。



ビルとビルの間を通って敵のザクに接近していく。これはまるで３次元迷路だなあ。そうそうガウやドップもときどき現われるから気をつけないとネ。ぜいたくを言えば，もうちょっと絵を描くスピードを上げてほしかったナ。



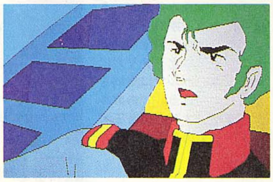
「ガルマ，聞こえていたら君の生まれの不幸を呪うがいい。君はいい友人だったが，君の父上がいけないのだよ」ザビ家に復讐を計画したシャアは，ガルマをワナにおとしいれた。ガルマの乗るガウをわざとホワイト・ベースの主砲の前にだしたのだ。



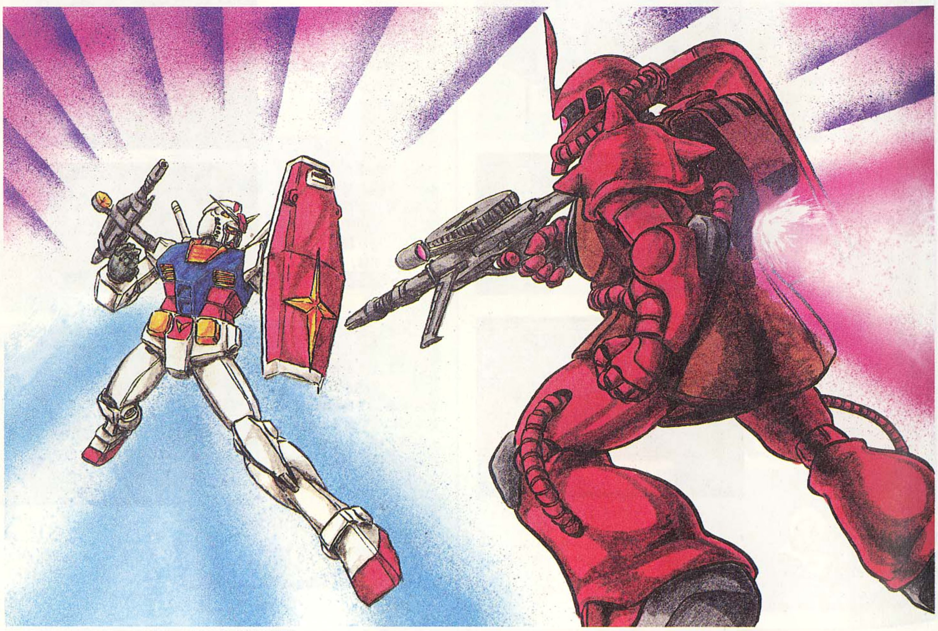
「はかったな，シャア！」シャアに裏切られたことに気付いたガルマは，絶叫しながらホワイト・ベースへ体当たりをしようとする。「ジオン公国に，栄光あれ——！」砕け散るガウ攻撃空母——。



「た，助かったのか……」ホットため息をつくブライト。「アムロ，よくやったぞ。ホワイト・ベースへもどるんだ」オメデトウ，キミはついに機動戦士ガンダムII「翔べ！ガンダム」を終えたのだ！





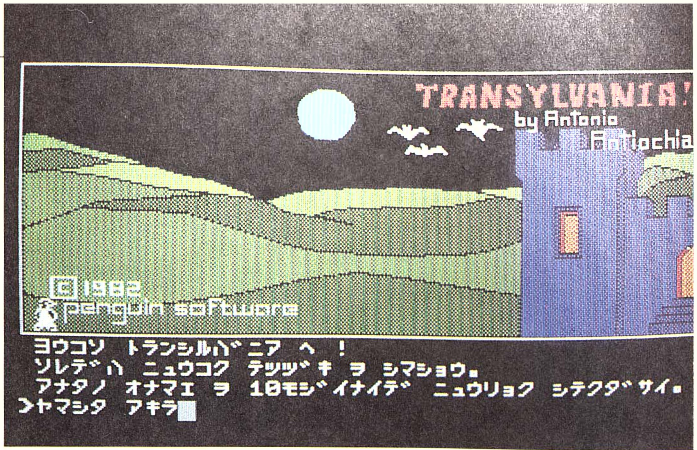


for FM-7/8/NEW7/77, PC-8801/mkII/SR, PC-9801/F

アドベンチャー・ゲームの本場，米国ペンギン社のヒット・ゲームの移植版。名作のかおりを味わってほしい。

トランシルバニア

スタークラフト
(ペンギン社原作)



読者のみなさんの中でアドベンチャー・ゲームの起源をご存知の人はいるかな？

日本では「表参道アドベンチャー」「ミステリー・ハウス」などがその先がけだけれど，アメリカではあの有名なパソコンAppleがかなり前から数多くのアドベンチャー・ゲームを生み出しているんだ。有名なところではオンライン社のハイレゾ・アドベンチャー・シリーズ，ペンギン社のグラフィック・アドベンチャー・シリーズなどなど。

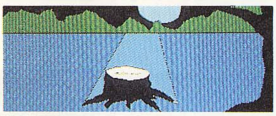
こうした名作アドベンチャーを我が愛機でもプレイしたい，という日本のパソコン・ユーザーの要望にこたえて，Apple用のアドベンチャー・ゲームを次々に国産機に移植している会社がある。かねてからAPPLEのソフトの輸入を意欲的に行なっていたスタークラフト社がそれだ。

ここでは数多い移植アドベンチャー・ゲームの中でも名作の呼び声高いペンギン社の「トランシルバニア」を紹介しよう。なお，この作品はディスク2枚組でFM-7/8用(5インチ)，FM-77用(3.5インチ)，PC-9801/8801mkII/8801用(5インチ)，PC-9801F用(5インチ2DD)/PC-9801/9801F/8801用(8インチ)用が用意されており，定価は2,800円だ。

プロローグ

ゴーン。真夜中の12時の鐘が鳴った。いとしのサブリナ姫はここトランシルバニアの地のどこかに怪物たちの手によって捕われているという。しかも，姫の命は日の出とともに消え去ってしまうのだ。襲いかかる狼男，不気味なるドラキュラ伯爵，常に背後につきまとう黒い影，頭上を飛びかう大きなワシの群れ……果たしてあなたはこれらの恐怖に打ち勝ち，愛するサブリナ姫とともにトランシルバニアの夜明けを見ることができるだろうか——？

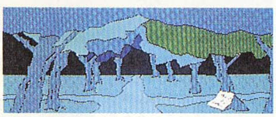
森の入口では大きな切り株が月の光を受けて輝いている。切り株の上にはなにやら文字が書いてあるようなのだが，苔がじゃまして読みとることができない。この文字を読むことがまず第1の試練なのダ。



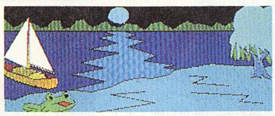
暗い道を北へ進むと，入口を岩でふさがれた洞窟がでてきた。岩をどかして中へ入りたいけれど，とても1人でできるような作業じゃない。うーむ，どうやらここへ入るためには魔法の力がいるようだなあ。



森の四つ角に出ると，地面にノートが落ちているのに気がついた。拾って読んでみると，「サブリナ姫は夜明けに死ぬ』——えーい，そんなことはわかっちょるわい！



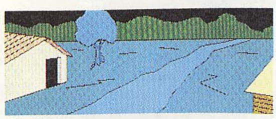
見てください，このグラフィック。このゲームの発売元ペンギン社はグラフィック・ツールのメーカーとしても有名なところ，それだけに1枚1枚の絵がとってもキレイ，ビューティフル！ちなみにここのカエルさんとはお友達になったほうがいいですヨ。



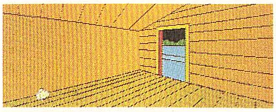
うわっ，ついに出たなオオカミ男！武器でもなけりゃとてもたちうちできるわけはない，逃げるっきゃない。でもこいつはしつこいヤツで，なかなか目の前から消えてくれない。こっちがやられる前にやらなければ……。



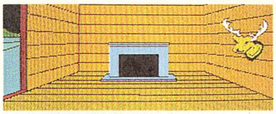
道の両側に小屋が立っている。ひょっとしたら，中へ入ったら死んでしまうなんてこともあるかもしれないが，AVGをプレイするからには1回は入ってみなければならない。



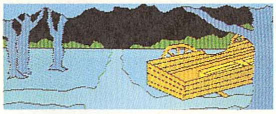
なあんだ，なんにもないじゃないかと思ったら，床に小さなニンニクが！ヤッタネ，これさえ持っていればこれから先の危険からのがれられる――なんて思うのはアマイ？



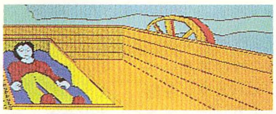
丸木小屋に入ってみると，ここはホントのもぬけのカラ，暖炉を調べてみても何一つ見つからない。だけどねえ，×××によればここは○○の小屋らしいんだよ。



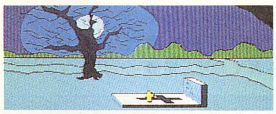
道のまん中に今にもこわれそうな古い荷馬車がとめてある。押しても引いてもたたいてもビクともしない。しょうがない，乗ってみるとするか。



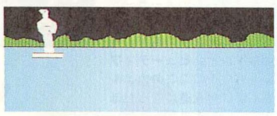
ぞわっ，死体だァ～～～！エーン，気持ち悪いよォなどと言って逃げだすわけにもいかない。キミはトランシルバニアの地をさまよう冒険者として，現実を直視しなければならないのダ。



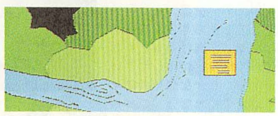
しーんと静まりかえった森の墓地，なんとも無気味な雰囲気がただよっている。うす暗い中，墓石をよーく見てみるとそこにはなんと「ヤマシタ　アキラ」とボクの名が！ヤダョ～～～，こんな墓の中に入りたくないョ～～～。



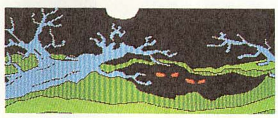
広々とした森の空地にポツンと銅像が一つ。近づいてみると，中から聞こえてきたのは人の声か鬼の声か……。この銅像がこのゲームの中で大きなポイントとなっているのダ。



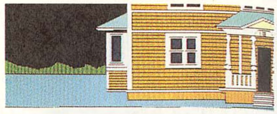
ある物であることをすると，こんなところにでることができる。別にあえてここへ来る必要はないんだけれど，ここの掲示を読んでおいたほうがあとあと楽になるんだ。



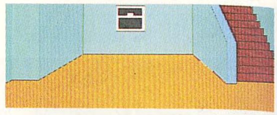
森の中でもっとも陰気な場所へとやってきた。生い茂るイバラの枝の中に光る目・目・目……。果たして，今にも襲いかかろうとしている狼たちの群れなのであろうか？



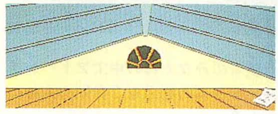
森のはずれにはこんな洋風の家があった。玄関についている「13」という数字。そう13は西洋ではとてもいやがられている数字なのだ。ともかく，せっかく来たんだから入ってみるしかないだろう。



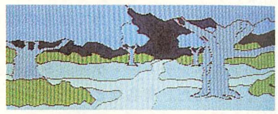
家の中には焼きたて(？)のフランスパンが落ちていた。このゲームでは持ち物の数が制限されているので，物を置いたり拾ったりいろいろ工夫しなければならない。また，拾うべき物とそうでない物とを見きわめることもたいせつだ。



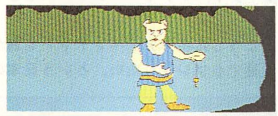
足音をしのばせてそろりそろりと階段をあがっていくとそこは屋根裏部屋だった。くもの巣のはった天井を見あげながらうろうろ歩き回ると，足にゴツンとあたった物がある。オヤ，これは……!!こいつは強力な相棒になってくれそうだゼ！



トランシルバニアの森の中は迷路のようになっていて，マップを作るのには少々骨が折れるかもしれない。だけど，この程度でネをあげているようじゃ，真の冒険者にはなれないゾ。



ゴブリンという小悪魔は，アメリカン・アドベンチャーにしばしば登場する。しかもこいつはとても憎たらしいヤツで，大切な鍵をそう簡単には渡してくれない。さて，ゴブリンの弱点はいったい何だ？



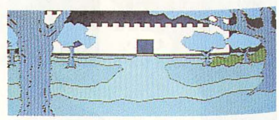
森の中には小屋が三つあるんだけれど，ここがその最後の一つ，土でできた小屋だ。手前の道に生えているキノコがなんとも注意をひくけれどかまわず無視して小屋の中へ入ろう。



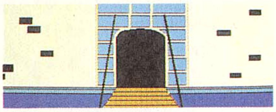
ニャーオン。黒猫のタンゴじゃないけれど，大きな黒猫が椅子の上にチョコンとすわっている。こいつもどうやら怪物たちの手先らしくて，ボクが行動するのをじゃましてくるんだ。



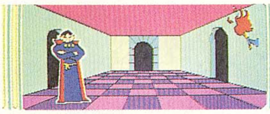
オヤ，むこうに城が見えるゾ。「ヤマシタ，ヤマシタ」背後でボクの名を呼ぶ声が聞こえる。エーイ，うるさい，バケモノどもにいちいちかまっていられるもんか！



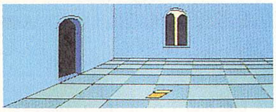
ガサガサ，ガサガサ。近くの茂みの中でなにやら物音がする。恐る恐るのぞいてみても，何も見当たらない。気のせいかな？などと思って城の中へと入って行った。



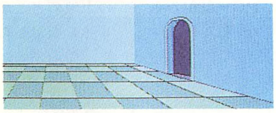
目の前をバサバサとコウモリの群れが横切ったかと思うと，かの有名なドラキュラ伯爵が突如現れた。もたもたしていたら，その鋭い牙で首すじから血を吸われてしまうにちがいない。こんなヤツ，さっさと退治してしまうにかぎるぜ。



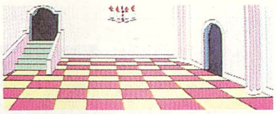
床にハエトリ紙が落ちている。もちろん落ちている物を拾うことは鉄則だけれど，ドラキュラを倒した後でないとこれを拾うことはできない。なにしろ，この城の中にはドラキュラの魔力が満ちあふれているからだ。



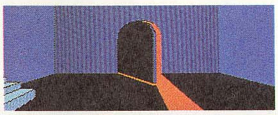
AVGでは,なんの意味もないのにプレイヤーを悩ませるために用意されている場面がしばしばある。一般にダミーと呼ばれるものがそれだが，この部屋もダミーにほかならない。



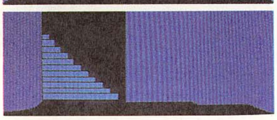
なんの意味もない城の中の場面でも，こんなにていねいに描かれている。さすがグラフィック・メーカーのペンギンだなあ。移植したスタークラフトさんの腕もほめてあげるべきだね。



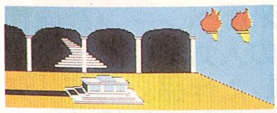
右側の入口を入ると，そこは地下室へとつづく階段になっていた。トビラのすき間からさしこんでくる光が，なんともブキミで気持ち悪い。寄り道なんかしないでまっすぐ地下室へおりちゃおうっと！



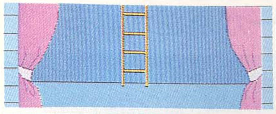


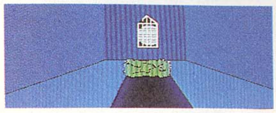


ウ～ン，神秘的な画面だナァ。ここでは，解説するまでもなく，アレをいただいておくしかないだろう。なにしろ，ここは「王の宝の間」というくらいなんだから。

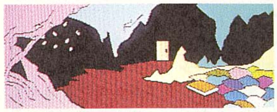


城のてっぺんにある塔には行ってみる必要あり。青白い月の光に照らされているツタのかたまりには，なにやらしかけがありそうだ。ちょっと横にずらしてみるのがいいかもしれない。

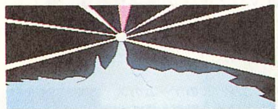


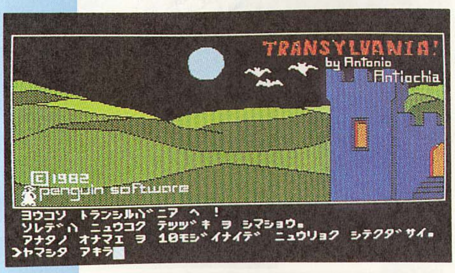


やっとの思いで洞窟の中へ入ることができた。ここでは床に落ちている本を読んでみなければならない。オット，本を取ろうとしちゃいけないヨ。そうそう，北にあるドアはそう簡単には開いてくれないから努力してみてネ。



この画面が見れたとしたら，ゲーム解決まであと１歩だ。お祈りでもするつもりで，光輝くクリスタルの玉をのぞきこんでごらん。トランシルバニアの最大のキー・ポイントがわかるはずだ。



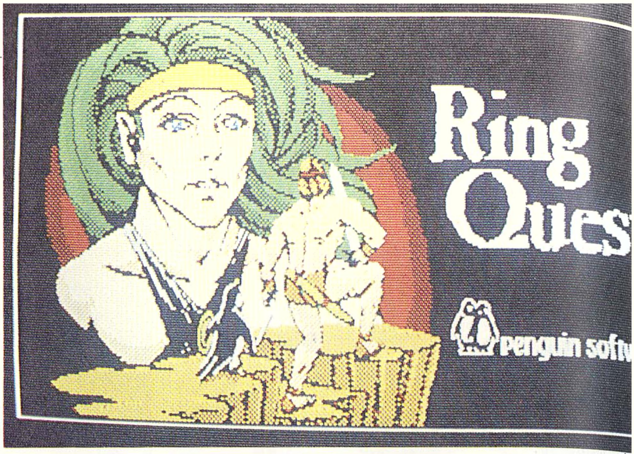


for FM-7/77, PC-8801/mkII/SR, PC-9801/F/m/U

米国ペンギン社原作の人気ソフトを移植した作品。前作「クエスト」に続く，息づまるアドベンチャーが展開される

リング・クエスト

スタークラフト
(ペンギン社原作)



『リング・クエスト』はApple版からの移植版で，原作はペンギン社(『トランシルバニア』の発売元)から発売されているAVGだ。

この作品は『ザ・クエスト』に続くクエスト・シリーズの第2弾で，キミはゴーンという勇者と共に冒険をしなければならない。広い世界の中を自由に行ったり来たりできるし，ロールプレイング的要素も含まれているので，AVGとしての難度は非常に高くなっている。しかも，その美しいグラフィックと数々の新しい試みは，きっとキミをこのゲームのとりこにするだろう。スタークラフト社の中でも最高のできであるこの作品，AVGマニアの人にはぜひプレイしてもらいたい1作だ。

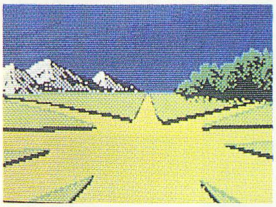
なお，このソフトは，PC−8801/mkII/SR，PC−9801/F/m/U，FM−7/77用が各ディスク3枚組で12,800円で発売されている。

あらすじ

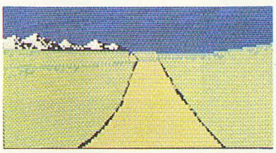
前作『クエスト』でキミは，勇者ゴーン，妖術師リサとともにドラゴンから国を守った。しかし，リサはそのとき拾った混沌の指輪の魔力に操られ，目につく物を破壊しはじめたのだ！　今，秩序の指輪がキミの手の中にある。この土地のどこかで魔力をふるっているリサを指輪から救い，二つの指輪に平和と愛の光を取りもどさなければならない。

物語は，キミとゴーンが草原にたどり着いたところからはじまる。

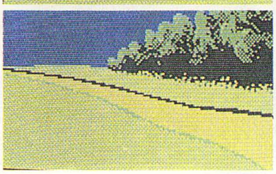
★　☆



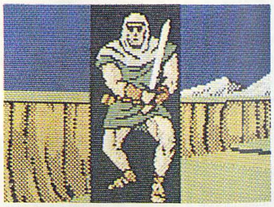
ここが，このゲームのスタート地点。写真を見てもらえばわかるとおり，東西南北以外にも南東，北西といった移動方向があるんだ。やれやれ，このゲームでマッピングするのはひと苦労だゾ。

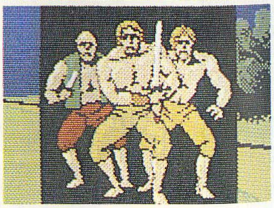






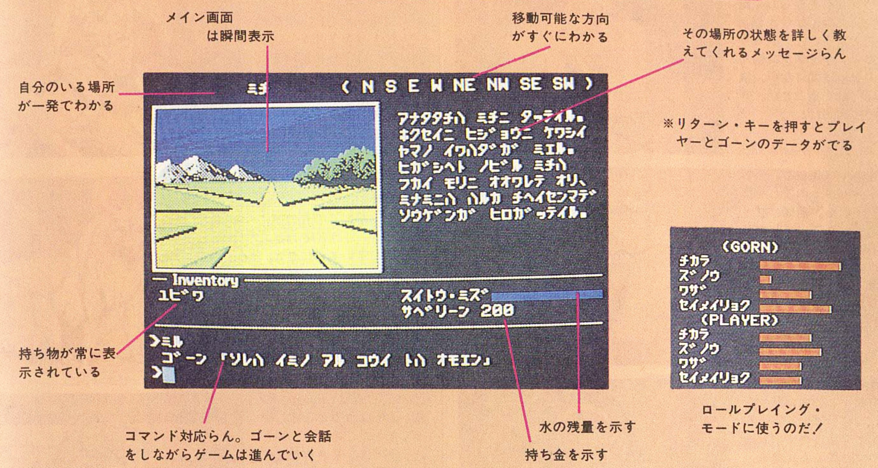
これらの画面は，なんのことはない，ただの道だ。だけど，マッピングをする上で，こういった道がとても大切な役割を果たすのだヨ。画面右上に，移動可能な方向が常に表示されているのは親切だね。



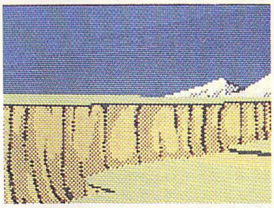


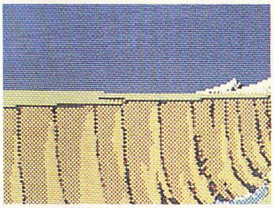
ウロウロと歩き回っていると，突然キミの前に敵国の兵が現われることがある。これが噂のロールプレイング・モードだ！　戦うもよし，逃げるもよし。ただし，ある程度戦っておかないと「ワザ」が不足してあとで困ることになるゾ。

これがマルチスクリーン画面だ！

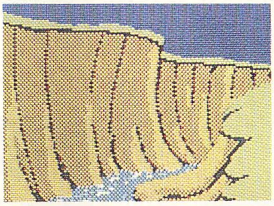


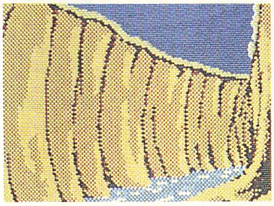
平原が，地割れによって切りさかれている。地割れの底に見える青いリボンのような物は，おそらく川であろう。崖っぷちで「トブ」するとつぎの画面にでられるＡＶＧもあったけど（何のゲームかわかるかな？），このゲームではダメなようだ。





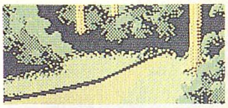
地割れの底は大変せまく，激流が荒れ狂っている。また，切り立った崖を登るのはとうてい不可能というもの。オヤ？あんなところに洞窟の入口があるゾ！しめしめ，中に入ってみるか……。



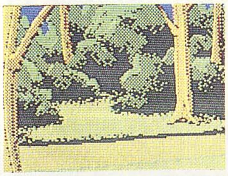


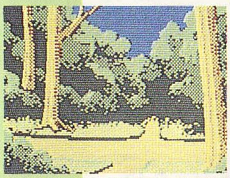
洞窟の中は，こんな風になっていた。ボロをまとったガイコツが，こちらを見上げてニヤッと笑っているように見える。アー，気持ち悪い。いただく物だけいただいて，サッサとオサラバしようっと。



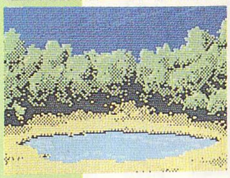


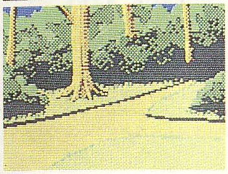
この世界には，こんな広い森もある。水たまり，丸石，大木などいろいろしかけがありそうだ。それにしても，このグラフィックをよく見てやってください！　ひょっとしたら，原作のアップル版よりもキレイなんじゃないかな？もちろん，瞬間画面表示ダヨ。



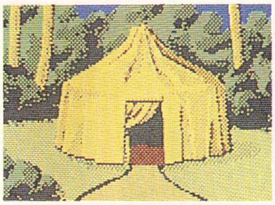








ヤア，こんなところに布でできた小屋が！　入口のカーテンがわざとらしく開いている。なんかワナのような気もするけど，入ろうか入るまいかグズグズ悩んでいても道は開けない。積極的に行動することが，ＡＶＧの必勝法だ。



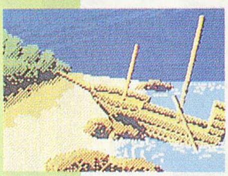
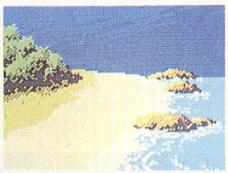
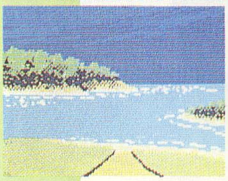
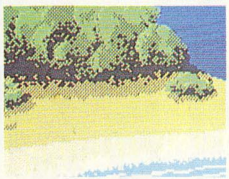
小屋の中に入ると，不気味な老人がキミのことを出迎えてくれる。前作『ザ・クエスト』をプレイしたことのある人なら知っていると思うけど，このシリーズでは老人が大切な情報を教えてくれるんだ。



空が暗くなったかと思うと，突然キミの前にリサが出現!!　彼女はいろいろな呪文をとなえてキミの冒険をジャマしてくる。そう，彼女は指輪の魔力にあやつられてしまっているのだ！　リサの出現をふせぐことはできないので，あしからず……。



続いてやってきたのは，広い海岸。草原・森・海岸・川・砂漠といっぺんにたくさんの要素を含んだ欲張りなＡＶＧだねえ。さて，この海岸では何をしたらいいんだろう？　南のほうへ進むと，島へ行くことができる。

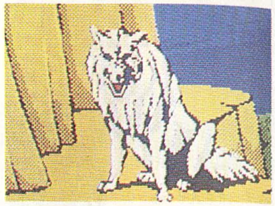
難破船の横に，巨大なオニオンナがいる。キミたちが近づいていくと，突然オニオンナがゴーンに抱きついてきた。「コラ，はなせ！オニオンナのニオイがうつるわい！」ゴーンはそう叫んで，オニオンナをなんとかふりはらったのだが…。



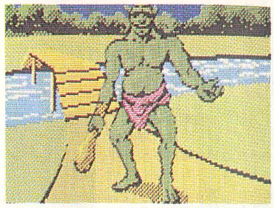
島の高台に近づくと，ぼやけた満月が急に大きくなった。そして，キミの行く手に登場したのが，予想どおりのオオカミオトコ。ヤツは鋭い牙からヨダレをたらして，今にも襲ってきそうだ。いくら勇者ゴーンといえども，素手では勝ち目がない。



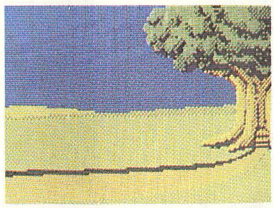
一難去って，また一難。島の奥地に進むと，大きなオオカミがキミの目の前に現われる。戦うかそれとも逃げるか？いずれにせよ，この場所には大切な物がありそうだ。



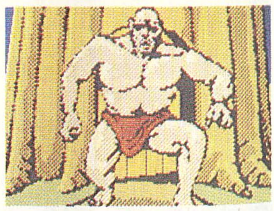
さて，今度は「トロールの橋」と呼ばれるところにやってきた。このトロールという怪物は，ＲＰＧなどによく登場するヤツで，橋を渡ろうとすると，キミの大事な持ち物をひとつ奪っていってしまうのだ。なにか対策を考えないと……。



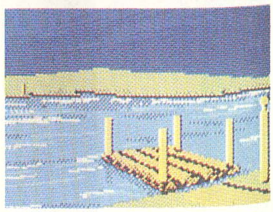
東側にある木の根元に，ドアがついている。ファンタジー・タイプのＡＶＧによくある画面だね。でも，このドアにはカギがかかっていて開けることができないんだ。なぜだろう？



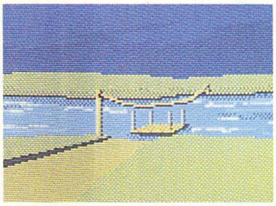
大木の根元に近づくと，筋骨たくましいオニがキミの行く手をふさいでくる。こいつは，このうえなく凶暴だ。何の下準備もなしに出会うと，たちまち殺されてしまうゾ！

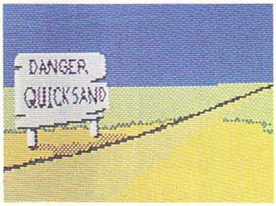


川のほとりにある渡し場，この場面もかなりむずかしい。渡し船で向こう岸へ渡りたいのだが，渡し船に必要なロープがだれかに持ち去られてしまっているのだ。うまく機転をきかせてみてくれ。

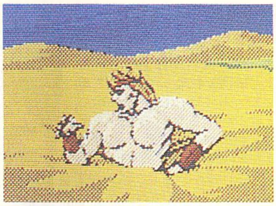


やっとの思いで，反対岸に渡ることに成功！　このあたりの平原は，とてもしめり気を含んでいるようだ。南西に進むにしたがって，だんだん道がやわらかくなってくる。アレ，この看板は何だ？

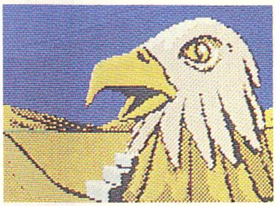


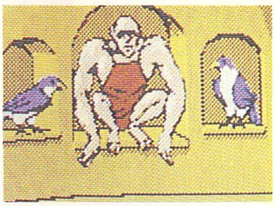


しまった，足元を流砂にとられてしまった!!　キミとゴーンは必死になってもがいたが，体を動かすたびにどんどん沈んでいく―。助かる手段はないのだろうか？

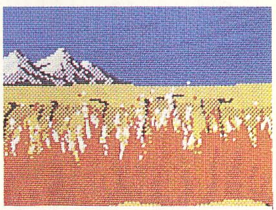


ここは，鳥たちの住む鳥の家。チュンチュンという鳴き声がうるさくこだましている。ダミーの少ないAVGだから，きっとここでも何かやることがあるんだろうねえ。





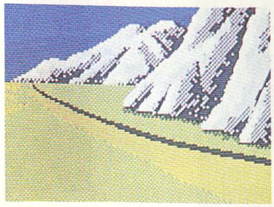
地割れの底から炎が燃えさかっている。これ以上先には進めそうにない。ところが，地割れの底のほうをよく見ると，炎がまったくない平らな場所があるのが見えるのだ。ムムム……。

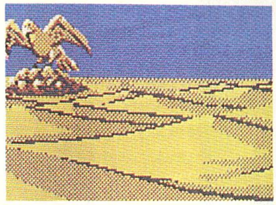


またまた奇妙なバケモノが現れた。シシの体，コウモリの羽，サソリのシッポ，人間の顔を持っている伝説の動物マンティコラだ。ヤツはやせこけていて，とても腹をすかしているようだ――とくれば，どうすればいいのかわかるよね？

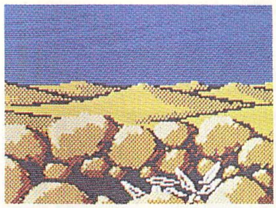


マンティコラのつり橋をクリアすると，砂漠にでることができる。砂漠の西側に石でできた鳥の巣があることにはキミも気づくだろう。だけど，この鳥の巣へ行くためには，今までにないような発想の転換が必要だ。

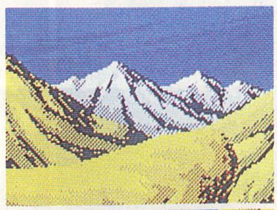




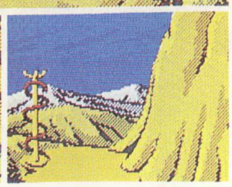
ここが問題の鳥の巣。こんなに大きな巣を作っちゃうなんて，とんでもない怪鳥だねえ。ヤヤ，巣の中にバラバラと落ちているコレは何だ？？



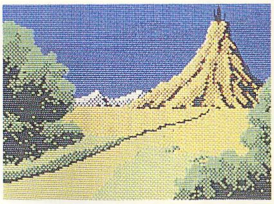
砂漠の北側には，山岳地帯がある。ここでは水を補給できるので，砂漠で乾いたノドをうるおしてやるといいだろう。実は，この山岳地帯には驚くべきトリックが隠されているのだ。

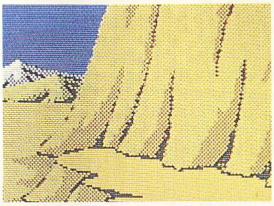




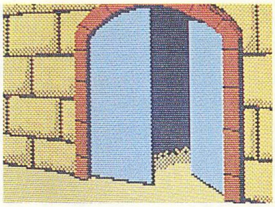


中世ヨーロッパが舞台のＡＶＧには，必ずと言っていいほど城がでてくる。このゲームもご多聞にもれず，スタート地点から北東に歩いていくと城へたどり着ける。この城が『リング・クエスト』のラスト・ステージなのだ。

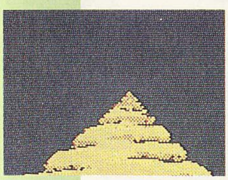


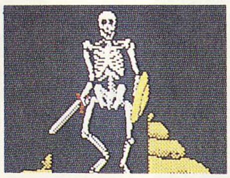


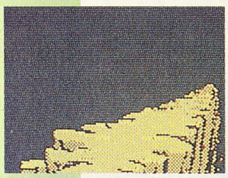
さあ，お城の門を開けて中へ入って行こう。小屋の中の老人が教えてくれたことをちゃんとやってあれば，エンディングはもうすぐだ。

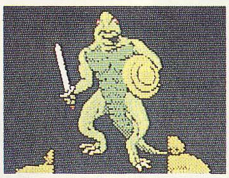


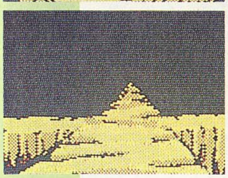
なんとお城の中は迷宮になっていた!!　ここは，とにかくキチンとマッピングするしかないだろう。水の量にも気をつけなくちゃいけないし，敵はウジャウジャでてくるし，頭はもうパニックだヨ〜〜。

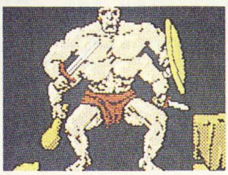




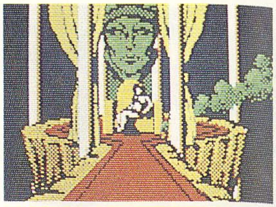


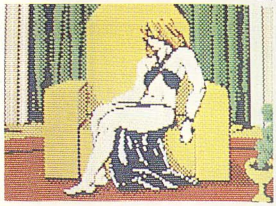






バンザーイ，とうとうリサの居場所を見つけたゾ！まさか，こんなところに王座への道があったなんて……。このあとの感動のフィナーレはキミ自身の目で見てみてね。



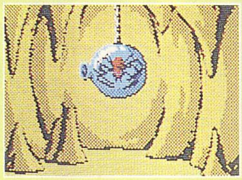


エッ，ここはどこ？



ゲームの性質上詳しいことは明かせないけど，このゲームには，なかなか行くことができないつぎのような場面があるんだ。三つとも見ることができれば，解決は間近だヨ。

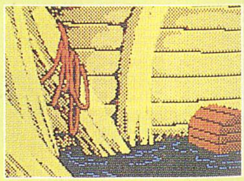
クモが天井からぶらさがっている。猛毒を持っているらしく，うかつに近づくことはできない。ハミングバードの『ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド』にでてくるクモとは，退治のしかたがちがうようだ。



ウワァー！　巨大な大蛇がゴーンの前に出現!!　いくら前作『ザ・クエスト』でドラゴンを相手にしたゴーンといえども，コイツとまともに戦うのは苦しいゾ。キミが適切な助言を与えてあげなくちゃ。



ギンギンギラギラ夕日が沈む……。手に入れられる物がたくさんありそうだなあ。絵の雰囲気からして，だいたいどこの場所だかわかるでしょ？



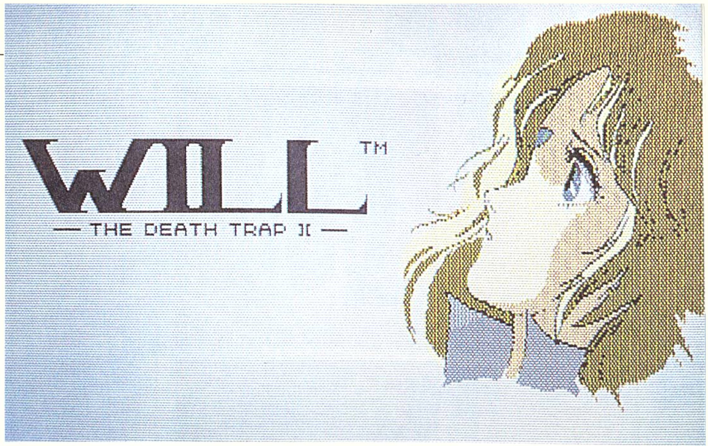
ヤヤッ，これは何だ？







for PC—9801/F/M/U2, PC—8801/mkII/SR, FM—7/77, X1/turbo



パチパチとするまばたきは日本初のアニメ処理!! トリックの複雑さも天下一品だ

ウィル(デストラップII)

スクウェア

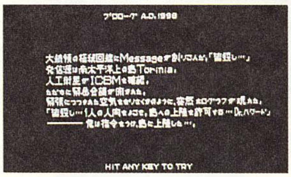
この作品は，日本ではじめてアニメーション処理を使って話題となったもの。とにかく，光がチカチカしたり，物体が動き回ったりするその画面に注目してほしい。全画面のうち３分の２以上に，アニメーション処理がほどこされているというからスゴイ。しかも，その描画速度は，PC—8801版で0.5秒，ＰＣ—9801版では0.09秒。効果音もほとんどの画面についているので，まさしくアニメ映画を見るような気分でＡＶＧが楽しめるというわけだ。

画面数は30ちょっとと，最近のＡＶＧにしては少なめなのだが，ストーリーがじつにしっかりしている。しっかりしすぎている，ムズカシイ…。死ぬことはそんなにないのだが，トリックが複雑に入りくんでいるので，プレイした人は眠れぬ夜が続いてしまうことだろう。

なお，このソフトは，ＰＣ—9801／Ｆ／Ｍ／Ｕ２，ＰＣ—8801/mkII/SR ＦＭ—７／77，Ｘ１／turbo用（すべてディスク版)が5,800円で発売されている。

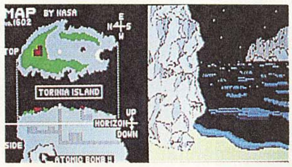
あらすじ

Ａ．Ｄ．1987，あらゆる電波に，つぎのような信号が割りこんだ。「24時間後，地球上の種は消去される。人類は劣等の種である。これにおおわれた地球を私は好まない——」



▲これがウィルのあらすじだ

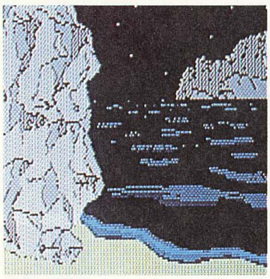
そうして，人間ぎらいのマッド・サイエンティスト“Dr.ハワード”が住む南太平洋上の小さな島に，多数の核ミサイルのあることがわかった。人類は世界会議を開き，１人の男“ベンソン”をこの島に送りこんだ。



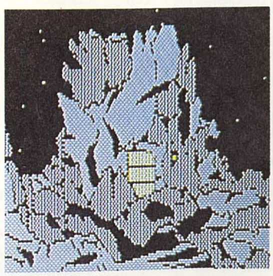
▲これが南太平洋にあるトリニア島の地図。立体構成になっているというのもめずらしい

ゲームは，キミが問題の島に到着したところからスタート。静かにゆれるさざ波に，まずはこのゲームのアニメーション処理のすごさを実感することだろう。ちなみにこの場面には隠れキャラもあるんだヨ。

高速アニメ処理

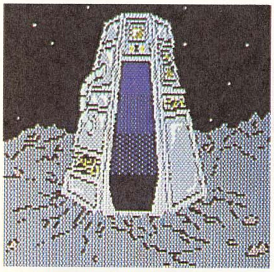


島の中央部には，足の踏み場もないほどけわしい岩山がある。岩山のふもとには，小さなドアがついているのだが，このドアを開けるのもひと苦労。やっぱり，アレを持ってないとダメなんじゃない？

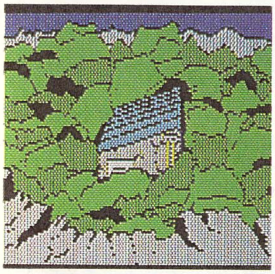


これが，近未来の装置といわれる重力エレベータ。中に入るだけで，上下へ自由に運んでくれるそうだ。だけど，普通のエレベータを動かすのにボタンを押さなくちゃいけないのと同様，ここでもあることをしなければならない。

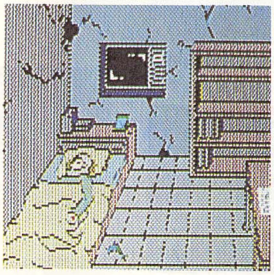
アニメ処理



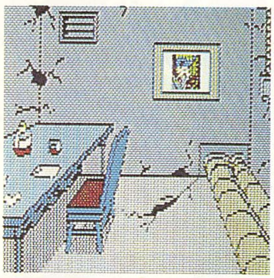
オッ，あんなところに小屋があるゾ！　ＡＶＧに小屋や屋敷はつきもの，なんとしても中に入ってみよう。ひょっとしたら，ゲームを解くためのだいじな手がかりを見つけだせるかも……。



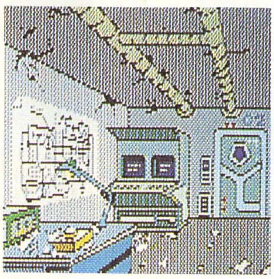
ナ，ナント，ハワード博士はすでに死んでいた!!　おかしいゾ，それではだれが大統領官邸の回線にメッセージを送りこんできたんだ？　共犯者がいるのか，それとも——。



この部屋は，ゲーム中で非常に重要な意味を持つ。とにかく，部屋の中をくまなく調べてみてくれ。思わぬ物を発見できたり，大切な情報を得られることもあるからだ。



いろいろと工夫すると，博士の実験室にやってこれる。この部屋の中では，するべきことがたくさんありそうだ。それにしても，東側にあるドアはどうやって開けたらいいんだろう？

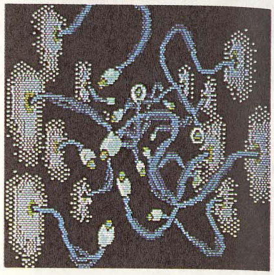


もしもキミが任務を遂行できずに死んでしまうと，このとおり，地球上は中性子爆弾の雨に襲われてしまう。だけど，ここはＡＶＧの世界，キミが任務を完了するまで何度でもやり直すことができるのサ。



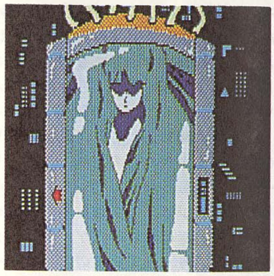
この場面はまさにスゴイ！　でも，この場面を見てしまった人はカワイソウ。だって，このメカノイドはどうやったって倒せないんだもの。

アニメ処理



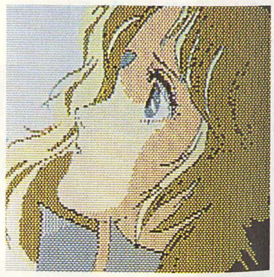
オヤ，カプセルの中で眠っているこの少女はだれだ？　ここまできちんとやるべきことをやってきているキミにはわかるよね。そう，彼女がこの冒険でキミの相棒となってくれるサイボーグ，アイシャなんだ。

アニメ処理

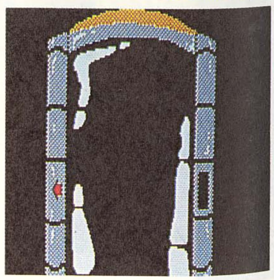


人工冬眠から目をさまし，ゆっくりと瞳を開けるアイシャ——全国のアニメファン，パソコン・ファンのみなさん，この場面は必見！　ついにＡＶＧもここまで来たのダ。

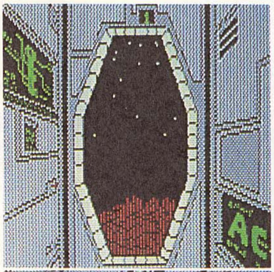
高速アニメ処理

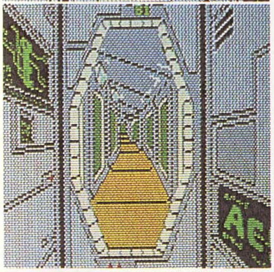


さて，心強い相棒もできたことだし，再び島内を探険してみよう。この島は東西南北上下がいりみだれていて，非常にマッピングがしにくい。でも，何度も言うように，マップが書けないことにはＡＶＧを解くことはできないのだ。

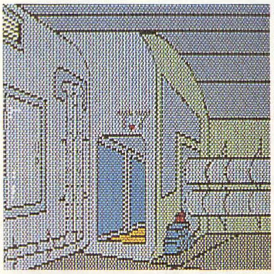


これが重力エレベータの中。フワリフワリと宙に浮かんで，なんともイイ気持ちだなあ。この島の地下は２重構造になっているから，エレベータを使わないことには地下１階へ行くことができない。まずは，エレベータの動かしかたを考えてみてくれ。 アニメ処理

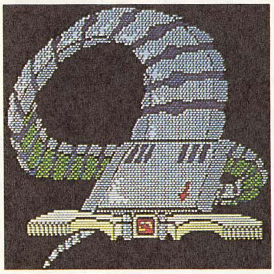




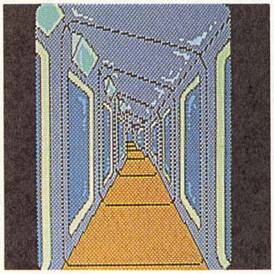
ここは地下２階にある動力室。この島にあるエレベータや××などの動力を制御している場所だ。そうだ！ こういう場所になら，アレがあるかも……。



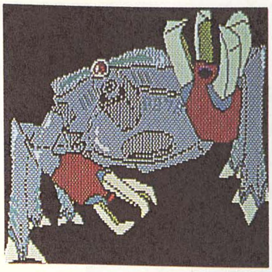
ジャーン！またも怪獣出現!!（製作者：これは怪獣ではありません。メカノイドっていうんですヨ）３回以内の入力でなんとかしないと，キミはこのムカデみたいなヤツのエジキになってしまう。 アニメ処理



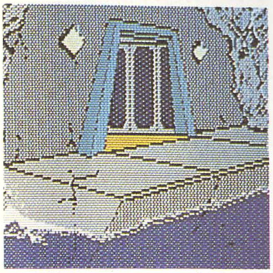
地下の通路はこんなふうになっている。ハワード博士が生前に先端技術を駆使して作っただけあって，超近代的な通路だ。オヤ？ 床に落ちている物はいったい何だ!?



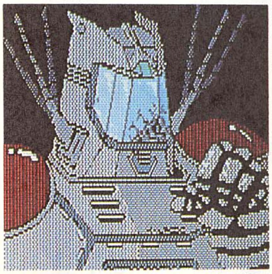
今度はカニのようなメカノイドが出現！ カニみたいだからって，おむすびや柿のタネをプレゼントしてもムダだヨ。この場面の隠れキャラは，わりと簡単に見つかるんじゃないかな？ アニメ処理



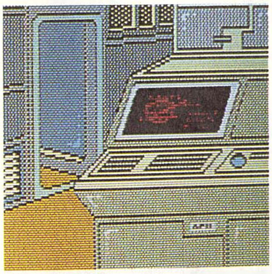
ここは，エレベータとは反対側にある，地下２階のもうひとつの入口。ハワード博士はだいぶ用心深い人だったらしく，この入口はちょっと見つかりにくいところに隠されている。



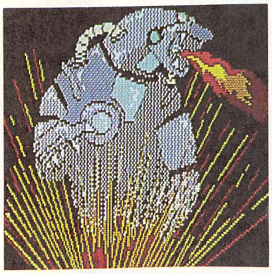
この場面もなかなかの迫力。メカノイドの触角(？)がブルブルとふるえるんだ。敵を見たら，やることはただひとつ。まさかメカノイドとお話しするわけにもいかないよね。ひたすら，強行突破するべし。 高速アニメ処理



通路の奥にあるモニタルームへとやってきた。この場面はかなりむずかしい。アレ？ スクウェアさん，こんなところに宣伝を入れるなんて，なかなかニクイことをやってくれますねえ。 アニメ処理

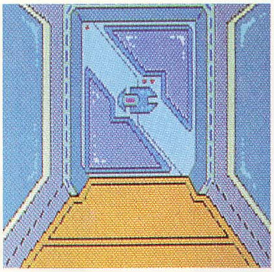


こいつがこの島で最強のメカノイド。口から炎を吹いてくるゴジラのようなヤツだ（ゴジラは放射能だっけ？）。ある物さえ持っていれば，ここを通ることができるんだ。 高速アニメ処理

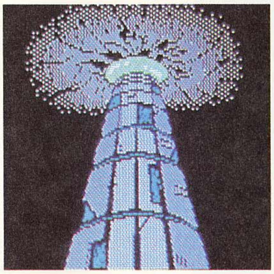


WILL

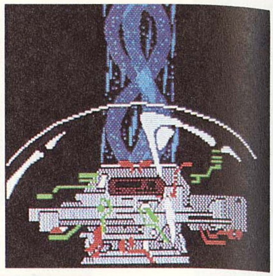
ここまでこれれば，ゲーム解決まであと１歩。どうにかしてこのドアを開けてみよう。「カギ　ツカウ」「ドア　タタク」……なんて常識的な入力は通用しないヨ。

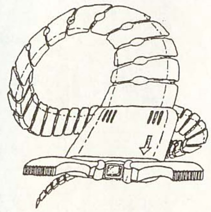


さあ，いよいよ問題のコンピュータの前にやってきた。なぜかアイシャの表情が心なしか，くもっているようだ。しかし，今のキミにはそんなことにかまっている余裕はないはず。



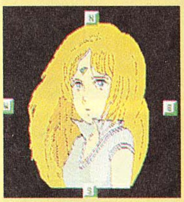
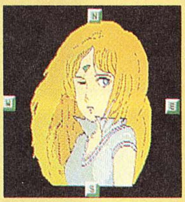
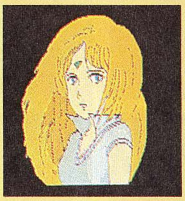
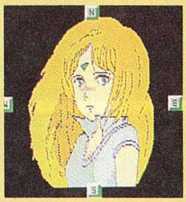
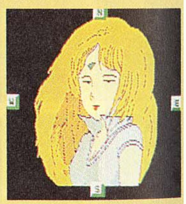
これが大型コンピュータを制御するコンピュータの端末だ！コイツにパスワードを入力してやればいいのだ。果たして，このゲームの結末はどうなるのか？――それはキミ自身の目で見てほしい。





かわいいアイシャの七変化

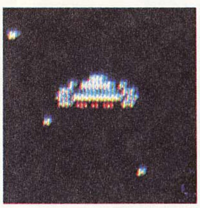
キミがアイシャと一緒に冒険しているときに彼女に話しかけると，会話モードになってくれる。この場面でのアイシャは，某ソフトハウスの「エミー」ばりに，いろんな入力に答えてくれる。おまけに，こちらが話したことによっては表情まで変えてくれるから，なんともユカイ。さあ，キミはアイシャの何種類の表情を見ることができるかな？

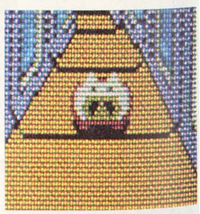
エッ！こんなに隠れキャラが!?

この『WILL』というソフトには，製作者の遊び心がふんだんに取り入れられていて，なんとAVG初と言うべき隠れキャラクターが用意されているんだ。ボクが見つけたのは以下の７つだけど，まだまだたくさん隠れていそうだ。

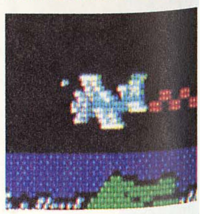
上空で静止し，グルグルと回るＵＦＯ。「今のは，一体何だ？」という主人公の言葉が，なんともシラジラしいネ。



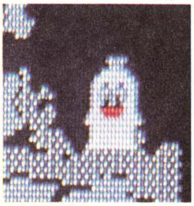
「ブヒーッ」と鼻をならすブタさん。その姿は，まるで蚊取り線香の入れ物のよう。



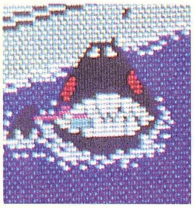
上空を煙をはきながら飛び回る飛行機。このままじゃつい落しちゃうゾ!?



ゲゲッ，言わずとしれたオバQ！こんなものまで出てくるんですか？



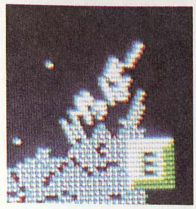
ゴシゴシと歯をみがいているジョーズくん。ジョーズのいる場所といえば，だいたい想像がつくよね。



チョキチョキチョッキン，カニさんだ。いかにもいたずら書きっぽくておもしろい。

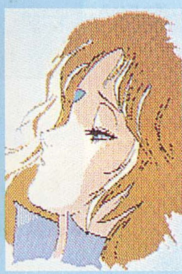
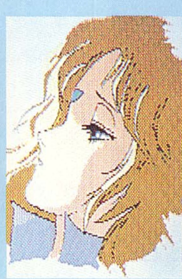


いったいコレは何だ？　なんと，この煙のような物体は，こだまなのだそうだ。



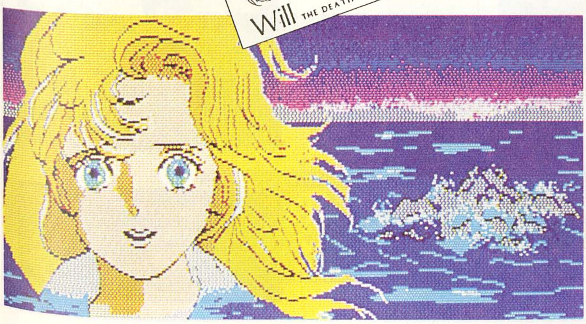
これがアニメーション処理だ！

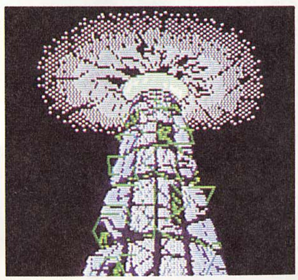
このゲームでもっとも注目されるのが，日本のAVGでははじめてと言われるアニメーション処理。ここでは，いくつかある画面の中で最高のできばえのアイシャのUPを連続写真でアクション・カメラしてみた。

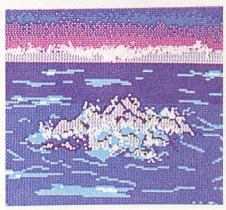




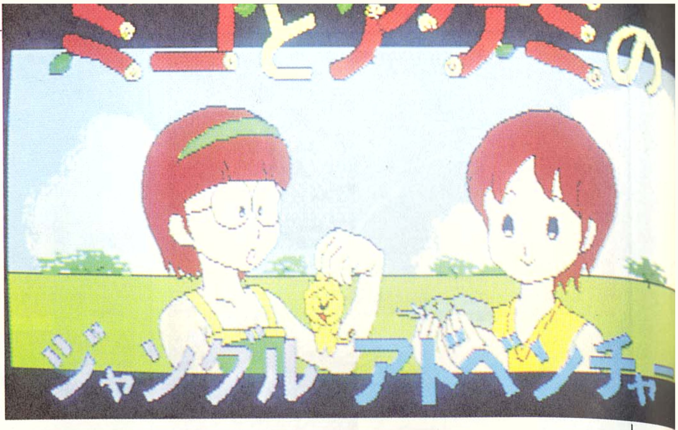












いくつもの解法を持つ各シーンなど、厚みのあるゲーム設定でAVGの新スタイルを創りあげたシステムソフトの自信作

ミコとアケミのジャングルアドベンチャー

システムソフト

プロローグ

冒険好きなミコとアケミは，念願のアフリカ旅行にでかけることができた。ところが，到着前に，飛行機がトラブルをおこし，２人はアフリカのジャングルに投げだされてしまったのだ。明るく元気な２人は，広いジャングルの中を，いっしょうけんめい抜けだそうとガンバル。神様のいるところへたどり着きさえすれば助かるのだが……。

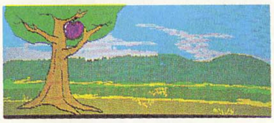
対応機種

ＰＣ－8801/mkII/ＳＲ（ディスク２枚組，１ドライブ可）価格4,500円

さあ，ゲームスタート！まずここでコマンド入力の練習をしよう。「トル」のところへカーソルを合わせてスペース・キーを押すと「ナニヲ？」と聞いてくるので「カミ」を指定すればいい。おや，この紙は神様からの手紙のようだ。



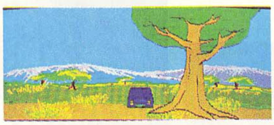
木には大きな実がなっている。お腹のすいたミコとアケミに食べさせてあげたいのだが，手が届かない。あの木の実には不思議な魔力があるようだ。なんとかひとくふうしなければ……。



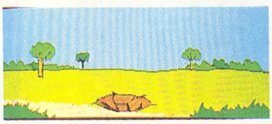
百獣の王ライオンがいっしょうけんめい歯を磨いている。もしもキミが動物と話す能力を身につけているならば，話しかけてみよう。そういえば，ライオンの歯みがきなんていうのもあったネ。



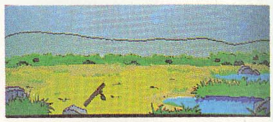
やや，こんなところにカバンが!!　えっ，キミの画面にはこのカバンがないって？そりゃそうでしょう。なにしろこのカバンを見つけるためには，あることをしなければならないのだから。



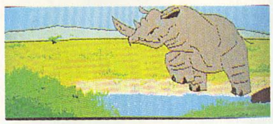
地面に大きな穴が開いている。スマートなミコとアケミなら，楽々入っていけそうだ。どこに何があるかわからないジャングルの中なのだから，入ってみるのもいいだろう。



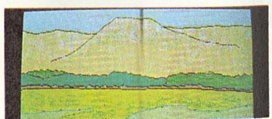
道の真ん中に木の棒が落ちている。アドベンチャー・ゲームでは，落ちている物を最大限活用しなければならない。この棒はけっこう長いので，キミの手のかわりにもなってくれるぞ。



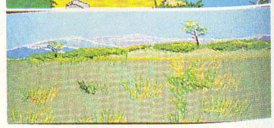
「神様なら，砂漠の遺跡にいるそうだよ」力自慢のサイがミコとアケミに神様についての情報を教えてくれた。こういう友好的な動物たちばかりだといいのだが……。



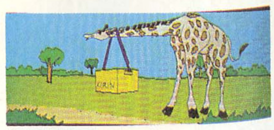
ジャングルの中には草原がえんえんと広がっている。この美しいグラフィックスを十分に味わってほしい。これからのアドベンチャー・ゲームは，こうでなくちゃいけないね。



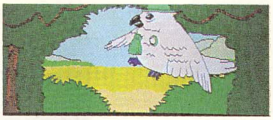




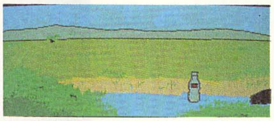
首の長いキリンが，何やら物売りをしている。このゲームの中には，ふんだんにパロディが盛り込まれていてここもその一つ（そう，キリンビールですヨ！）なお，このビールはふたが開いていないんだ。



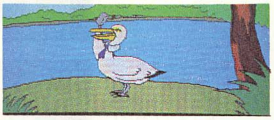
昔からオウムは人間の言葉をしゃべると言われているが，このオウムは違うんだ（もっとも，キミが，ある能力を得ていれば別だが…）。近眼のオウムは，メガネをなくして困っているようだよ。



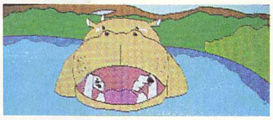
アフリカの草原の真ん中にコーラびんが一つ。あれ？どこかで聞いたような話だね？　どこかの土人がこのコーラびんを拾っていくのだろうか？このコーラびんは，ある物の容器になってくれる。



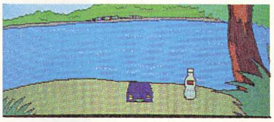
ペリカンと言えば宅急便。このペリカンは２人の荷物を南の湖の反対岸まで運んでくれることになる。しかも，お代はただ。なんてお得なんでしょう！　ただし，それをいいことに全部を渡してしまうと，あとで困るヨ。



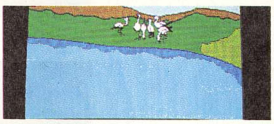
「痛いよ――痛いよ――」カバが大きな口を開けて泣いている。あらあら，これは大きな虫歯ですネ。カバさん，甘いものの食べ過ぎはいけませんよ！



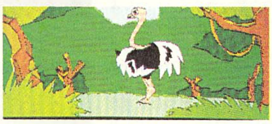
なんとか湖を渡った２人。ペリカンもちゃんと荷物を運んでおいてくれたようだ。でも，このくらいで安心してはいけないヨ。ゴールはまだまだ先なんだから。



湖のむこう側にフラミンゴの群れが見える。でもここからでは遠すぎて，会話できそうにない。それでもあえて「ハナス」を入力すると，ミコちゃんに馬鹿にされてしまう。



このジャングルの中で一番速い足の持ち主，ダチョウがうろうろと歩き回っている。彼に話しかけると，自分の一番大切な物をミコとアケミにプレゼントしてくれるんだ。



オッと，どう猛なはずの水牛がなにやらコマーシャルをやっている。システムソフトから発売される３種類のゲームについてのようだ。しかし，ゲーム中にＣＭを入れるというのもはじめての試みではないかな？



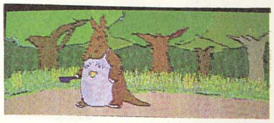
かわいい，かわいいパンダちゃん，何か私たちに教えてね。あれ？なんでアフリカのジャングルの中にパンダがいるんでしょう？



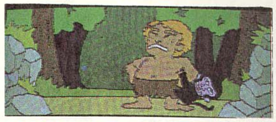
おやおや，ここにはマントヒヒが。まるで動物園みたいなジャングルだね。「このジャングルの中には恐しく凶暴なヘビがいるから気をつけてね」ヒヒは優しく２人に教えてくれるのだった。



これはこれは料理上手のツチブタさん，どうぞ私にも料理をくださいな。えっ，料理には材料がいるんですって？まかせなさい，これをどうぞ。



「アーアア――，我こそはジャングルの王者ターザンだ！」なんとも短足のターザンの登場。まるでどこかの漫画の登場人物のようだね。でも，このターザンにゴマすっておくと，あとでいいことがあるヨ！

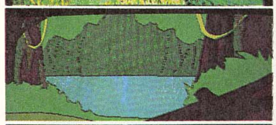


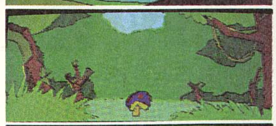
なんとここでは，かわいい動物であるはずのリスがキミの荷物のいくつかを持って行ってしまう。このリスはすぐに逃げてしまい，荷物を取り返すこともできない。さあ，どうしたらいいんだろう？

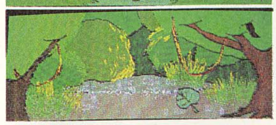


広いこのジャングルの中には，いろいろな物が落ちている。何でも持っているにこしたことはないのだが，困ったことにミコとアケミが持てる物の数は制限されているのだ。ところが，この持ち物の数を増やすこともできる。頭を使ってみよう。





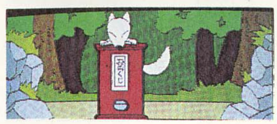




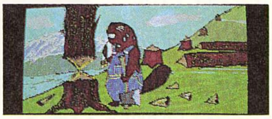
ついにでた！気持ちの悪いヘビが，キミの行く手をふさいでいる。ここが第１の難関。キミもしばらくは考えこむことだろう。しかし，動物がきらう物は昔も今も同じだよ。



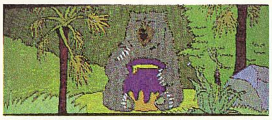
昔からキツネは不思議な魔力を持つ動物とされている。このキツネは，ミコとアケミの運勢を占ってくれるのだが，さあ，吉とでるか凶とでるか……？



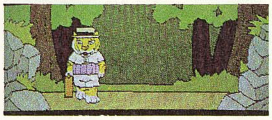
働き者のビーバー君が，自慢の歯で木を切り倒している。汗をだくだくにかいて，見るからに暑そう。川を渡るためには，彼の力を借りなければならない。



甘い物好きの熊さんが，ぺろぺろとハチミツをなめている。「おやおや，かわいいお嬢さんがた，ハチミツはいかがですか？」ミコとアケミも甘い物には目がないんだ。



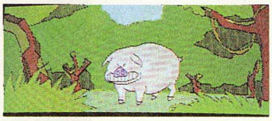
怖い怖い虎の押し売りの登場。「やいやい，このゴムヒモとおまえたちの荷物全部と交換しねえか！」まったく人間の世界にも動物の世界にも悪い奴はいるものだ。ここは正義の味方の登場を待つしかない。



「さあ，いらはい，いらはい。バナナの大安売りだよ！」キングコングとは違って，このゴリラは友好的。優しく話しかければ，タダでバナナをプレゼントしてくれるぞ。



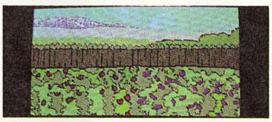
ついにブタまで登場。本当にジャングルの中にブタなんているんだろうか？？「このジャングルには人食い土人の村があるから気をつけてね。それから，そこには別の世界へ通じる道があるらしいよ」

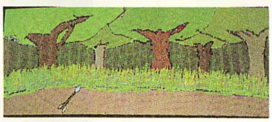


ジャングルを抜けるためには，動物たちの力を借りなければならない。このチンパンジーもミコとアケミに何らかの手助けをしてくれるはず。どうやら彼はお腹をすかしているようだ。

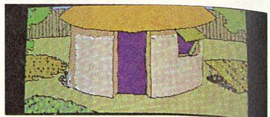


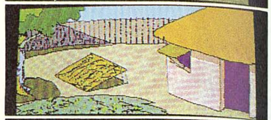
このあたりでは，あまり動き回らないほうがいいように思う。すぐそばに住んでいる人食い土人たちに見つかってしまうからだ。また，たくさんある木の中のどれかに，果物がなっているので見つけだしておこう。

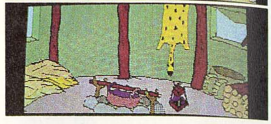




土人の家が二つある。このうちどちらか一つには入ることができ，とても大切な物を手に入れられるのだが，もういっぽうの家には土人たちのワナが張りめぐらされているのだ。



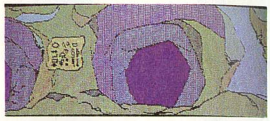




不思議な感じのする祭壇だ。土人たちは，いつもここで何かを祈っているのだろう。何かありそうな気がしないかな？



ミコとアケミは暗い洞窟の中へ迷いこんでしまった。ここは道が入り組んでいてマップを書くことは非常に困難。なお，壁の掲示からは，神様のいるところについての情報が得られる。



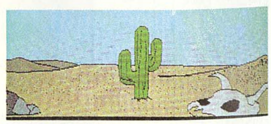
洞窟の守り神，ドラゴンが出現。コイツは恐ろしく強くて，とてもミコやアケミではかなうわけがない。でもキミは，ドラゴンの弱点をすでにどこかで聞いているはずだ。



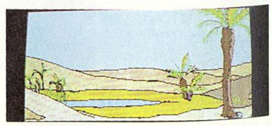
うわっ，こ，これは…!? なんとこれは，洞窟の中にある壁画だそうだ。そう言えば，「JUNGLE」の文字を読み取ることができる。だれだい，思わずプレイしようとしている人は！



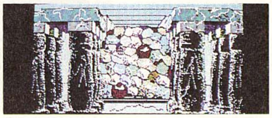
洞窟の南部には砂漠が広がっている。ここでは，大切な物を三つ見つけなければならない。ここまでくれば神様のいるところへあと一息。



砂漠の中には，旅人の心と体の疲れをいやすオアシスがある。ミコとアケミは乾いていたのどをうるおした。でも，今後のためにも水を持ち運ぶことを忘れてはいけないよ。



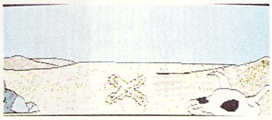
見てくださいこのグラフィック！ついに目的の遺跡にたどり着いたのだ！しかし，入口は岩でふさがれていてどうすることもできない。もう一度あたりを歩き回るしかないだろう。



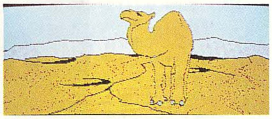
荒野をさすらう男１匹マングース。風に吹かれてどこへ行くのか……。このマングースはとても義理がたいので，助けておいて損はない。



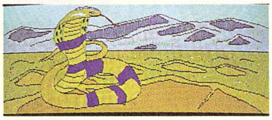
砂漠の真ん中に，なにやらいわくありげな×印が……。とくれば，やることはただ一つ！



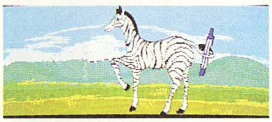
砂漠を進んで行くには欠かせない動物，ラクダさんがいる。でもこのラクダさんは，ミコとアケミを背中に乗せてはくれない。そのかわりとても大切なことを教えてくれるんだ。



恐ろしい毒を持ったコブラが行く手をさまたげている。少なくとも，ミコとアケミでは歯が立ちそうにない。ここを通れるかどうかは，２人の今までの行動にかかっているのだ。



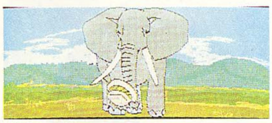
シマウマと言えばゼブラ。ゼブラと言えばボールペン。このシマウマはボールペンをミコとアケミにくれるんだ。



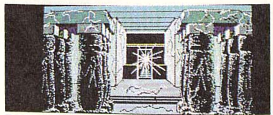
憎たらしいヒョウがいる(なぜ憎たらしいかはプレイしてみればわかります)。ちなみにボクはこの場面で最も悩んだ。ちょっと発想を変えなければならない。

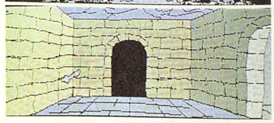


象はポットでもくれるのかと思ったら，優しくミコとアケミに話しかけてきた。どうやらこの象こそ天の助けとなってくれるようだ。

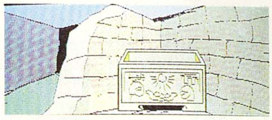


やっとの思いで遺跡の中に入った２人。この中は４次元の世界になっていて，マップを作ることが非常に困難。しかしマップを作らないことには解決できないので，いろいろと試行錯誤(しこうさくご)してマップを完成させること。

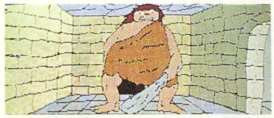




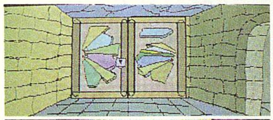
４次元の世界の中には，こんな箱が置いてある場所もある。何やら仕かけがありそうなこの箱，調べてみると思わぬ発見があるかもしれないぞ。

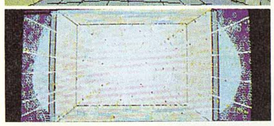


このゲームの最後の関門，巨人が目の前に出現した。こいつを倒さなければ，神様と会うことはできない。実はこの巨人には天敵となる物があって，それさえ持っていれば問題は解決するのだが……。



長い間封印されていたような巨大な扉がある。ここまでこれたキミはエライ！ミコとアケミは無事日本へ帰れることだろう。でもこのゲームにはスコアがあるので，満点の1,000点をめざしてもう１度トライしてみよう。





ミコとアケミのさよならアドベンチャー

このゲームには「死」ぬ場面がたくさんあります。ここでそのいくつかをご紹介しましょう。とってもきれいだから……。

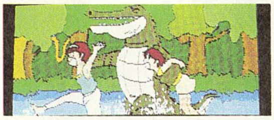


「キャーッ」悲鳴と共に，２人は重力の支配するままに落下していく。くれぐれも足元には気をつけよう。

ジャングルのところどころには，底なし沼がある。１度足を踏み入れると，決して逃げ出すことはできないので，近よらないこと。



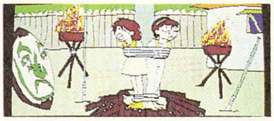
ここはジャングルなんだから，川のほとりには当然ワニが生息している。また，川や湖には恐ろしいピラニアがうじゃうじゃいるという話だ。



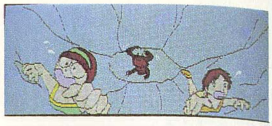
明かりを持たないままに暗いところへ入ろうとすると，闇の世界を支配する連中に襲われてしまう。たくさんのコウモリに狙われでもしたら，かよわい２人はひとたまりもないよね。



土人の村の周辺で不用意な行動をとると，すぐさま土人たちに見つかって火あぶりにされてしまうぞ。こうなると逃げ出すことはできないので，細心の注意を払って行動するように！



砂漠の中にも恐怖のエリアがある。そう，それはアリ地獄。中心に向かって流れこんでいく砂に足をとられたら，どんな動物であろうと脱出できそうにない。



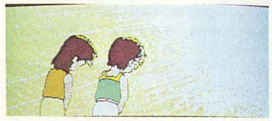
うわっ，サソリの大群だ！こんなに多くのサソリに囲まれたミコとアケミがかわいそう……。

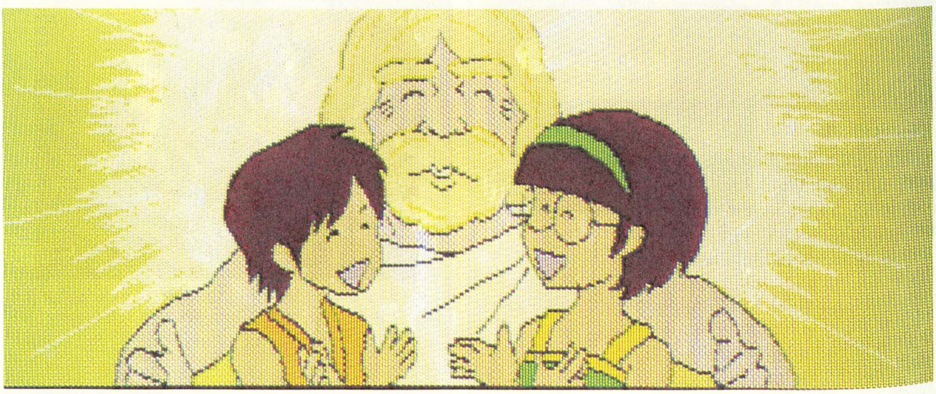


「う～ん，お腹がいたいよ～」毒のある物を食べると，ミコとアケミはお腹をかかえてうずくまってしまう。あわれ２人が間もなく天国へ行ってしまうことは言うまでもない。



「神様，ミコとアケミはこんどこそ神様のところへ行きます」。もう少しで命を落とすところだった２人は，この冒険への再度のチャレンジを神様の光の前で誓うのだった。さあ，キミももう１度がんばってみてくれ！





1983年度発売のアドベンチャー•ソフト最大のヒット作，それがこのスターアーサー伝説シリーズI「惑星メフィウス」だ。独得のＳＦチックなキャラクター，美しいグラフィック画面などがユーザーの目をひき，アドベンチャー・ブームの波にも乗って大ヒット！ それだけに，このゲームが解けなくて困っている人も非常によく見かける。そんな人たちは，ぜひこのコーナーを参考にしてもう１度チャレンジしてみよう。

このゲームは，アドベンチャー・ゲームになじみのない人でも楽しめるように，使用コマンドをごくわずかに限定しているが，もうちょっと場面数も増やしてほしかったような気もする。

機種はPC-6001mkII，PC-8801，FM-7，X1，MSXと豊富にそろっていて，テープ版はなんと３本組の超大作！ しかも，このシリーズは第２弾「暗黒星雲」完結編「テラ4001」へと続いている。

さあ，キミもスターアーサーになって，夢の冒険旅行に出かけてみるのはいかがかな？

プロローグ

宇宙歴3826年，銀河連邦は辺境の異民族ジャミルと激しい交戦状態にあった。ジャミルの戦力は圧倒的で，銀河系がジャミルの手に落ちるのも時間の問題かと思われた。

そんな戦況の中，惑星シークロンの戦士スターアーサーは，それさえあれば惑星のひとつぐらい簡単に破壊できるといわれている伝説の剣レイソードを求めて宇宙を旅していた。そして今，スターアーサーはレイソードが隠されているという惑星メフィウスに降りたったのだ……。

ここが惑星メフィウスの税関。不審な人間は，みんなここでチェックされる。密輸なんかは当然できない。まあ，ここでは聞かれたことに正直に答えておいたほうがいいよ。

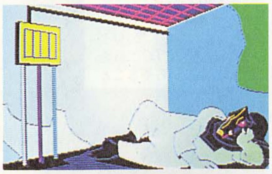


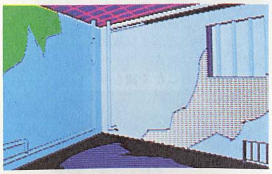
これといった身分証明を持っていなかったスターアーサーは２人の女アンドロイドに逮捕されてしまう。これをさけることはできないので，おとなしくしているほうがリコウ。

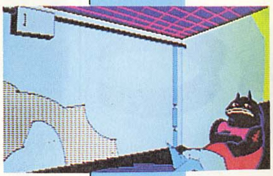


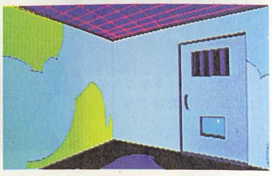
逮捕されたスターアーサーは税関の牢獄内に放りこまれてしまう。プーンといやな臭いのする，汚ない牢獄だ。まわりの壁は腐りかけていて，今にもくずれてきそうだが……。

ここには２人の仲間（？）がいるので，話しかけてみよう。どうすればここから脱出できるのか，ヒントを教えてくれる。とにかく情報はたくさん集めておくことだ。





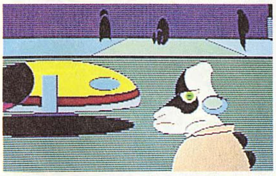


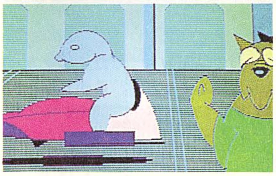


牢獄からやっとの思いで脱出して，スラム街にやってきたスターアーサーを，一つ目のヤクザのお兄さんが，じっと見つめている。このお兄さんは，金しだいでどんなヤバイことでもやってくれるとか。何ともすごいところへ来たもんだ。

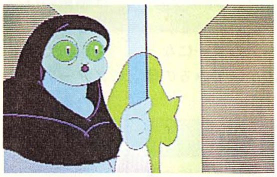


スラム街の人々は，この星の政治に不満を持っているのか，よそ者に対してはとても親切だ。彼らには，いろいろ話を聞いておかなくてはならない。レイソードのこと，ピラミッドのこと，などなど……。

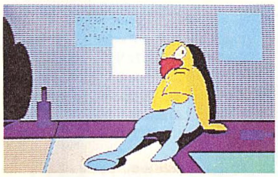




この人，どこかで見覚えがないかな？そう，税関でこの人に会っているんだ。もしキミがやるべきことをちゃんとやっていれば，この人がステキなプレゼントをしてくれるんだが。



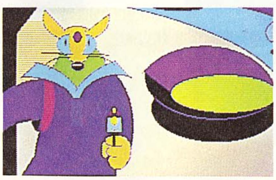
「ウィー，ヒック，お前さん何しにきたんヤ？」昼間っから酒を飲んでいるよっぱらい。どの星にもこういうヤツはいるもんだね。この場面では，いろいろやることがありそうだョ。



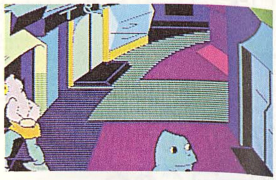
スラム街とシティとの境には大きな鉄格子が作られている。ここを通って行けばシティへの近道となるのだが，門には大きな鍵が……。でも，どこかで鍵を手に入れていれば話は別。



スラム街のはずれでは警官が検問を行なっている。市民カードを持っていれば問題はないのだが，そうでないと……。まあ，おとなしく検問を受けるかどうかはキミの自由だけどね。



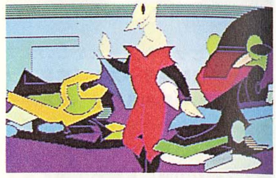
ここがメフィウスのシティ。これからはてしない砂漠地帯へでることになるから，旅仕度を整えなければならない。いろいろな店があるので，まず入ってみよう。もちろん，お金は持っているよネ？



ここは，銃砲店。町の人たちから聞いた話だと，砂漠には怪獣がいるそうなので，武器は絶対の携帯品。それに，ここの銃は割と性能がいいと評判なんだよ。



とても広い砂漠地帯だから歩いていては何日たっても目的の所へたどり着けないはず。ここ惑星メフィウスでは，バギーに乗って砂漠を横断することが常識となっているんだ。

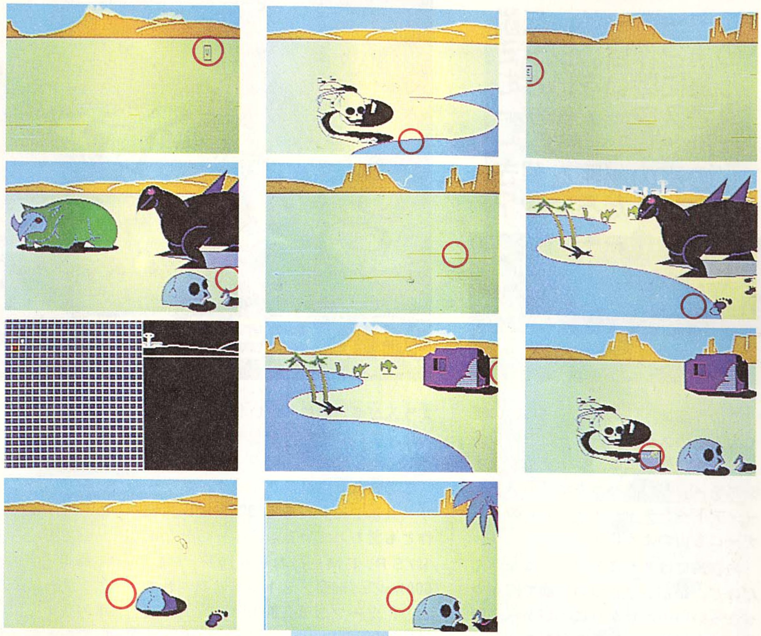


おやおや，こんなところにもT&E SOFTがあるんですか。これはこれは作者の横山さんはじめまして。ここではいったい何を売っているんですか？

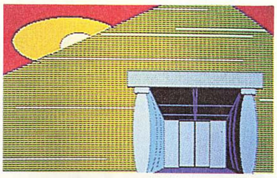




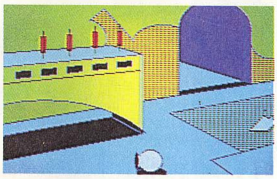
ウワァー，ヒローィ。ほんとうにあきれるほど広いメフィウスの砂漠地帯はなんと22×22の484エリア。この中のどこかにピラミッドがあるのだが，ただそこへ行くだけではゲームは解決しない。実は，この484エリアのうち10エリアに大事な物がばらまかれているんだ（写真で示しているのがその10エリア！）。しかもさらにその10エリアそれぞれについて，カーソル移動で落ちている物を探さなければならない。砂漠地帯がこのゲームで最大のポイントだ。



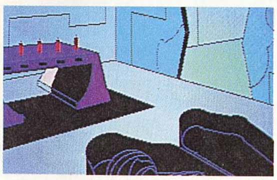
歩き回って，ようやくピラミッドを発見した。伝説の剣レイソードはこのピラミッドの奥深くに眠っているのだ。でも暗号コードを知らないでピラミッドに入ろうとすると，焼き殺されてしまうので注意！



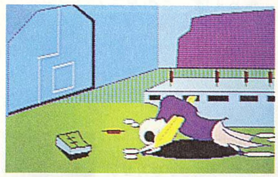
まず第１の部屋，ここでは――ここから先はあんまりヒントを書きたくないなあ。えっ，それじゃ困る？う～ん，それじゃ軽く――ここでは，とりあえず落ちている物を拾っておこう。



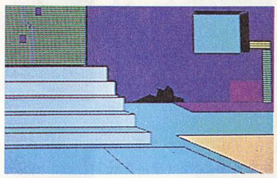
ここではいったい何をするんでしょうねえ？私にもわかりません。みなさん，悩んでみてください。



この部屋の扉は，ちょっとやそっとじゃ開かない。キミの目の前には，扉を開けようとしてくし刺しになった男の死体がある。へたしたら，同じ運命をたどりかねないぞ。何度かトライしてみてくれ。

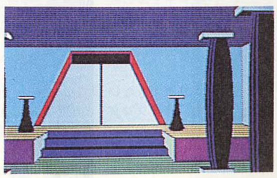


この部屋の扉も難関。ちょっとひとひねりが必要だ。中央の穴はなんとも気がかりだが，but……。P.S. 階段の２段目と１段目を「ウツ」とおもしろいものが見られるよ！

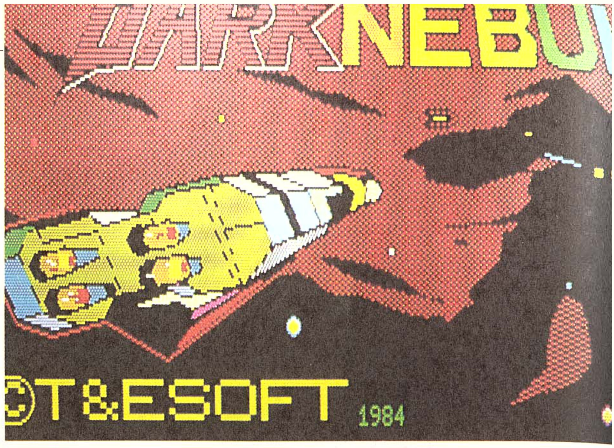


ヤッタ，ついに剣の間にきたゾ！ここでキミがレイソードを手に入れられるかどうかは，持ち物にかかっている。しかし，たとえレイソードを手に入れられたとしても安心してはいけない。

物語はＰＡＲＴ２「暗黒星雲」へつながっていくのだから。



for FM-7シリーズ，PC-6601mkII／6601，PC-8801／mkII，S1



スターアーサー伝説の第2作目。ジャミル軍に戦いをいどむ勇者スターアーサーははたしてレイソードの真の秘密を解き明かせるだろうか？

暗黒星雲

T&E　SOFT

この作品は，「惑星メフィウス」に続く大人気のスターアーサー伝説の2作目だ。この作品には，「わからない，オシエテー」というハガキが「レスキュー・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーにも山のようにきている。

内容的にはそれほど難しくはないんだけど，ひとつひとつの場面で何をやったらいいのかわかりにくいから，読者の諸君は悩んでしまうのだろう。

たとえば，このゲームの宇宙空間がそうだ。どの星雲へでも自由に行くことができるから，どこへ行って何をしたらいいのかわからず路頭に迷ってしまう人が多いのにちがいない。そんな人は，このコーナーを参考にしてプレイしてみてほしい。

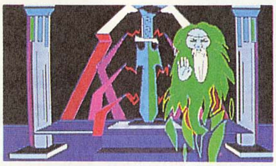
この作品は，グラフィック，ストーリー共にハイレベルで1984年度の代表作とも言われている。PC−8801/mkII/SR，FM−7/NEW7/77，PC-6001mkII/6601，S1用が発売されており，テープ版は4,800円，ディスク版は6,800円となっている。

あらすじ

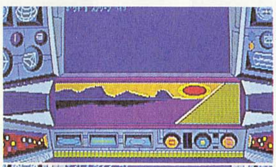
時は西暦3826年，銀河連邦は強大な敵ジャミルと交戦状態にあった。ジャミル軍の圧倒的な戦力の前に連邦軍が破れるのも時間の問題かと思われた。この非常に不利な戦況を打開すべく，ひとりの戦士が伝説の剣レイソードを求めて宇宙へと飛び立っていった。それがキミ，スターアーサーだ。

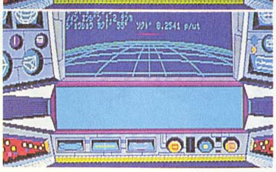
前作「惑星メフィウス」で，スターアーサーは張りめぐらされたジャミル軍のワナをかいくぐり，ピラミッドの中でレイソードを発見した。そして再び，レイソードの真の秘密を求めて，スターアーサーは愛機クラプトンII号で宇宙へと旅立つのだった。

ゲームは前作「惑星メフィウス」のラストシーンからスタート。謎の老人ゴッドが現われて，キミにお告げをする。「スターアーサーよ，レイソードにはまだまだたくさんの秘密が隠されておる。それを求めて宇宙を旅するのじゃ」

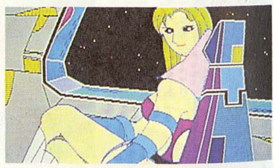


さっそく愛機クラプトンII号で惑星メフィウスを飛び立つと，敵ジャミルの戦闘機が攻撃をしかけてきた。なんとこの場面はアクション・ゲームになっているんだ。
どうしてもクリアできない人は，付録の『修業プログラム』で練習を積んでネ。

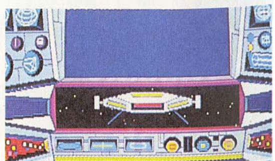


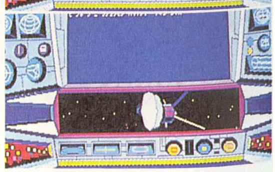


みごとに勝利をおさめるとジャミルに捕えられていた救助艇の中から美しい女性があらわれた。彼女が惑星テラ（スターアーサー伝説IIIの舞台だヨ）からやってきた女戦士ルナだ！　広い宇宙をずっと旅していただけあって，彼女はいろいろなことを知っている。

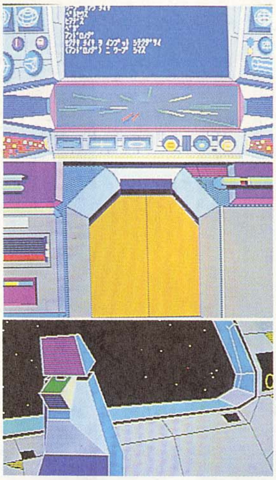


このゲームの舞台となっている宇宙空間には，全部で16の星雲がある。そのうち，何かがある星雲は五つ。とにかく，いろいろな星雲へワープしてみようね。途中でジャミルの宇宙船や通信衛星ボイジャーを発見することもできるんだ。

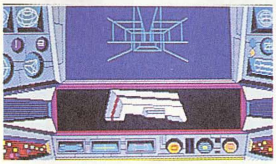




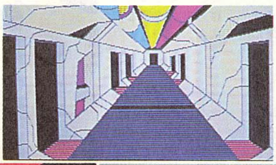
これがクラプトンII号の船内。左右に助手席がひとつずつ，そして後部にはエアロックがある。操縦席にはなにやら難しそうな計器がいっぱいならんでいるけれど，心配することはない。だって，このクラプトンII号はほとんどフルオート操縦なんだもの。

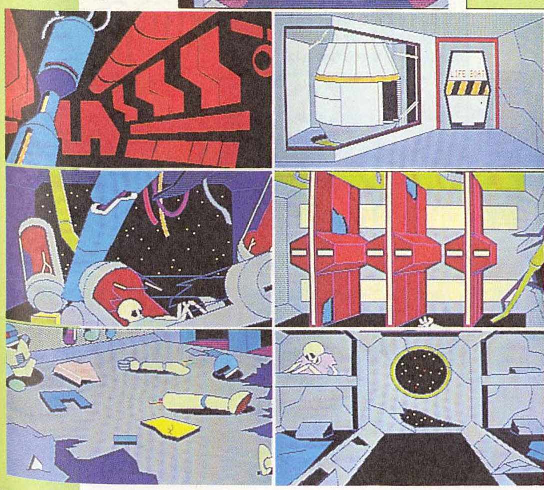


プレアデス星雲では，宇宙を漂流している幽霊船と出会うことができる。見さかいもなく攻撃するのはよくない。とにかくドッキングしてみよう。中で貴重な物が手に入れられるかもしれないからネ。

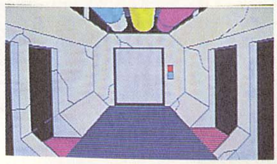


幽霊船の中には，こんなに部屋がたくさんあった。いろんな物が落ちているのが目につくけど，キミが持てる物の数は制限されているから，しんちょうな選択が必要だ。プレイヤーを迷わせるために落ちている品をアドベンチャー用語で「ダミー」と呼ぶ。

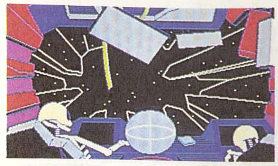




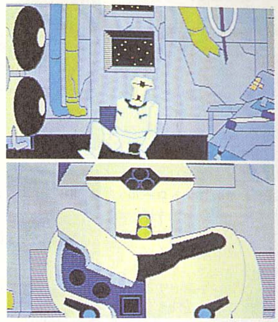
廊下のつきあたりにあるこのドア，いったいどうやって開けたらいいんだろう？押しても引いてもダメだし，自動ドアでもなさそうだし……。どうやら破壊してでも通り抜けるしかなさそうだゾ。



ここが幽霊船の操縦室だ。いたましいことに，２人のパイロットはすでに白骨と化してしまっている。こんなところに長居は無用。いただく物だけいただいてさっさと外へでるべし。

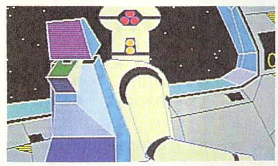


オオッ，これは！「スターウォーズ」風のこのロボット，彼こそがキミの心強い相棒ボブなんだ。だけど，ボブは手や足がないうえに，エネルギーまで切れてしまっている。キミがこの幽霊船の中から部品を探してきてあげよう。くれぐれもニセモノには注意！



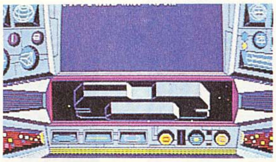
もしも最初のジャミルの戦闘機との戦いで負けちゃった人がいたら，この部屋にある補修部品を持っていくといい。ボブがいれば，それがどこにあるのか簡単に見つかるヨ。



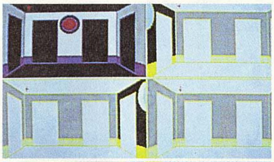


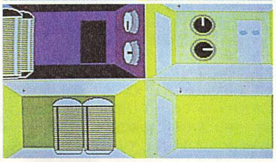
暗黒星雲

スコーピオン星雲でもやっぱりキミは幽霊船と出会うことになる。今度のは，中にエイリアンが住みついているオソロシイ幽霊船なんだ。だけど，中に大切な品が隠されているから，なんとしても乗り込んでいくしかない。

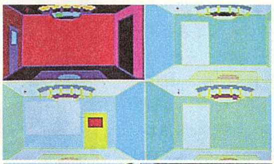


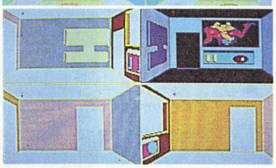
幽霊船内では画面が４分割されていて，それぞれがキミの前後左右を表している。ここでは移動に慣れるまでがもう大変！　ときどきドアのところに，キミのことをじっと見つめているエイリアンの目も出現するから要注意だ。





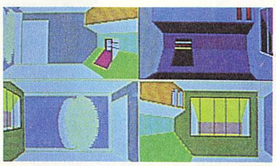
ここにあるのが，物質転送室とそのコントロール・ルーム。これを使えば，どんな物でも宇宙のかなたへとワープさせることができちゃうそうだ。どうやら，エイリアンを退治するためには，こいつを使うしかなさそうだゾ。



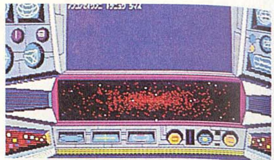


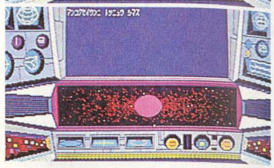
幽霊船の中にある冷蔵庫（？）みたいな物の中に，キミの目的の品がある。ちょっぴり手荒な方法だけど，ぶち壊してでも中の××をいただいちゃおう。これさえ手に入ればもうこの船には用はない。エイリアンを倒して，クラプトンII号へもどればＯＫさ！

そうそう，もしも最初のアクション・ゲームでジャミルの戦闘機にやられちゃったんなら，この部屋にある「光ファイバー」を持っていくといい。ただし，ボブに探してもらわないと，なかなか見つけることができないヨ。



準備はすべて整った。いよいよオリオン星雲の中にある目的地，暗黒星雲へ突入だ！暗黒星雲の座標は２人の相棒のうちのどちらかが知っている。この星雲の中心に位置する惑星ジークこそが，ジャミルの前線基地なのダ。





惑星ジークに強行着陸！溶岩の川や周囲を包むガス雲など，いかにも暗黒の惑星という雰囲気をただよわせている。四つの持ち物を準備してから，エアロックの外へ出よう。もちろんたいせつな相棒も忘れないでネ。

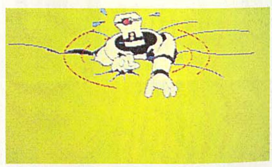




宇宙船を出て１歩先へ進むと，道がふた手にわかれていた。ここが運命のわかれ道—というほど大げさなものじゃない。どっちへ行っても，けっきょく同じ結果になるんだ。



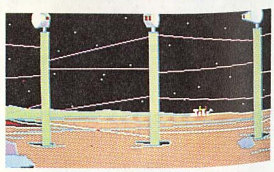
ズザザザ……。足元の砂がくずれ落ちるのとともに，ボブがアリ地獄に引きずりこまれてしまった。これから先，ボブなしで行くわけにはいかない。なんとしても助けだしてやらなければ……。



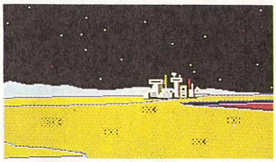
「ギャオー」ウルトラマンにでも登場しそうな怪鳥がキミの行く手をはばんできた。すんなり通してくれるわけもない。何かでヤツの気を引きつけて，そのスキに通っちゃうしかなさそうだ。



ジャミルの基地周辺には数々のワナが張りめぐらされている。その第１弾が柵と柵との間に張られたレーザー・バリアだ。このレーザーはものすごい高圧で，ボブといえども破壊されてしまう。飛び越すわけにもいかないし，どうやって通ったらいいんだろう？



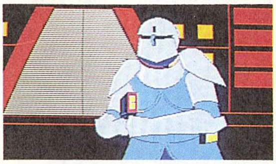
ついに敵の基地が目前に見えてきた。だけど安心しちゃいけない。なぜなら，この土地にはそこらじゅうに地雷が埋めこまれているからだ。めんどうだけど，ひとつひとつ順番に破壊していくしかないだろう。それにはボブの協力が必要だヨ。



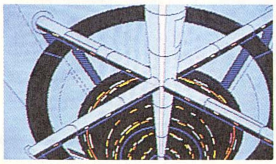
基地の入口に到着。しかし，見張りのロボットに発見されてしまった。敵を見つけたらやることはただひとつ。モタモタしているとこっちがやられちゃうから，急いで倒すべし。



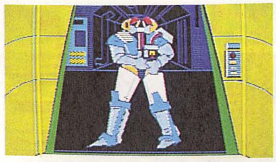
エレベータの前で運悪く敵の兵士とはち合わせしてしまった。まずいゾ，相手も強力な武器を持っている……。ここでは，頭を使った戦いかたをしてみよう。敵の兵士の注意を別にそらしちゃえばいいんだ。



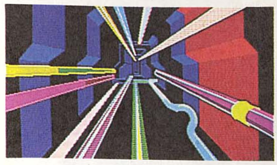
エレベータに乗りこんだスターアーサーたちはグーンとすごい勢いで下へ下へと降りていく。このエレベータは，地下の秘密工場への直行便なのだ。さあ，いよいよクライマックスも真近だ！



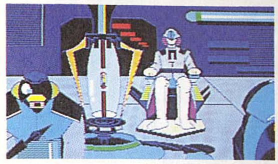
エレベータを降りると待ちかまえていたように敵の兵士がこちらに銃を向けてきた。しまった！　バレてしまったのか!?　ここではどのような反応をするか，ちょっと考えどころだ。



通路を進んでいくと，突如レイソードが光りはじめた。この星にある物質「ミステリウム」とレイソードが反応をはじめたのだ。急げ，スターアーサー！　ミステリウムはすぐそこなのだ!!



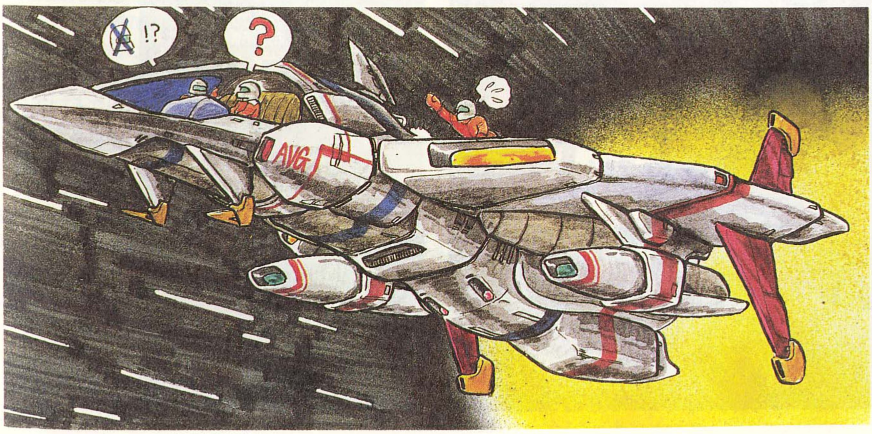
ミステリウムのある部屋にやってきたものの，キミは敵の兵士にグルリと囲まれてしまった。その中央にいるのがジャミルの首領，カセリアだ！　スターアーサーであるキミはこんなところで果てるわけにはいかない。なんとしても，ミステリウムを取出せ!!



これが敵の首領カセリアのアップだ。こいつの顔はよく覚えておくようにしてほしい。なにしろ，こいつとはスターアーサー伝説III「テラ4001」で再び戦うことになるのだから。



暗黒星雲



これがスターアーサー伝説３部作のパッケージだ！







T&E　SOFTの「スターアーサー伝説」３部作のパッケージ写真です。いずれも，ゲーム内容をよくあらわした，なかなかステキなデザインでしょう。

AVGファンなら，この３作は，ぜひソフト・ライブラリーの中に加えておきたいものです。

さて，T&E　SOFTでは「ユーザーズクラブ」を作っています。会員になると，写真下のような「T&Eマガジン」の配布など，いろいろな特典が用意されているそうです。入会希望者は①住所・氏名(要ふりがな)②電話番号

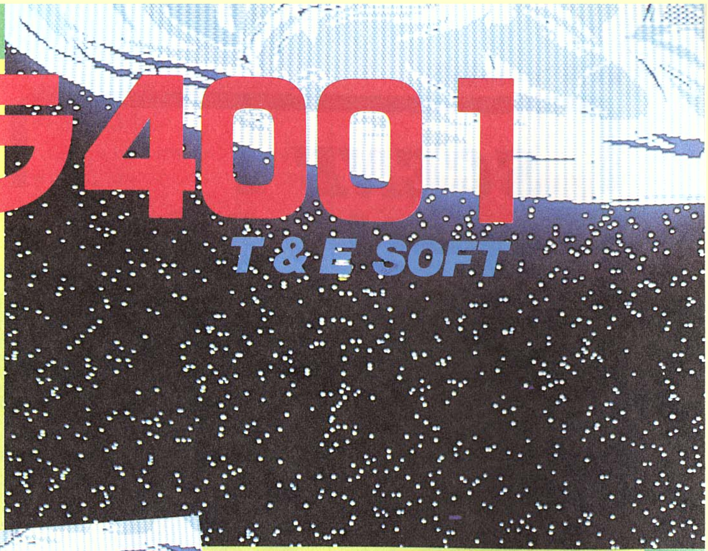


③年令(生年月日)④職業(学校名)⑤所有のパソコン・システム（パソコンがなくても入会可）を明記して●入会金300円●会費(１か年)1000円を現金書留，または郵便小為替で，〒465愛知県名古屋市名東区豊が丘1810番地☎052−773−7770へ申し込んでください。同クラブのメンバーのほとんどがベーマガ読者です！

for FM7/NEW7/77, PC-6001mkII/6601/SR

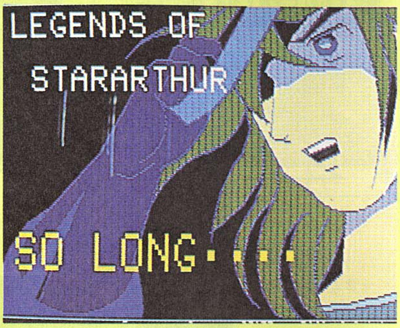
テラ4001

T&E SOFT









大変長らくお待たせしました! 「マイコンBASICマガジン」チャレ・アベで特集してくれという要望が最も多い『テラ4001』がついに登場だ!! 『惑星メフィウス』『暗黒星雲』と続いてきたスターアーサー伝説シリーズの完結編がこれ。前作までにつちかわれてきたカーソル入力や対話モード，カーソル・キーによる移動などはちゃんと受けつがれているし，今回はさらにRPG的要素や3Dフライトシミュレータなども加えられているから，いっそう楽しめる仕上がりとなっている。T&Eの技術の集大成といえよう。

じつをいうと，このソフトを「マイコンBASICマガジン」で特集しなかったのは，あまりにも似たような画面が多くでてくるからなんだ。いつものように画面の下にコメントを書いていく方法では，とても収拾がつかない。そこで，ここでは画面写真をマップの中にはめこむという特殊なことをやってみた。ふつうにマッピングできないゲームだけに，この写真マップはきっと読者のみなさんの役に立ってもらえることだろう。T&Eさん，我が愛機PC88用もぜひ発売してくださいヨ～。なお，このゲームは，FM−7／NEW7／77用（テープ3本組／5FD／3.5FD)，PC-6001mkII／6601／SR（テープ3本組／3.5″1D／3.5″1DD)用がテープ版4,800円，ディスク版6,800円で発売されている。

★あらすじ

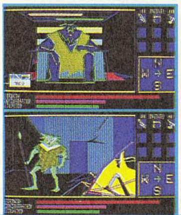
惑星ジークを飛び立ったクラプトンII号は，ついにジャミルの本星「テラ」の引力圏へ突入した。しかし，中枢コンピュータ「テス」に大気圏進入コースをプログラムした直後，クラプトンII号はジャミル戦闘機の大編隊による総攻撃を受けてしまった。進入コースをはずれたクラプトンII号は，焼けただれながらもかろうじて不時着したが，機体は大破，修復は絶望だ。しかたなくスターアーサーとルナ，ボブは船外へ脱出したが，そこには武器を持った多数のエイリアンが待ちかまえていた。いつの間にか3人はバラバラの方向へ分散され，スターアーサーはひとり廃虚の都市へとたどり着いた。物語は「シージャ」と呼ばれる，この廃虚の都市からはじまる。

SCENE 1
シージャの町

ここシージャの町では，いろいろなことをして，とにかく町から脱出しなければならない。そのためには，町に住んでいる人々の協力が必要。彼らがみな，ジャミルに対して反感を持っているということを，うまく利用するしかないだろう。また，町を歩いていると，ときどきジャミルの兵士に出会うことがあるので，用心するように。

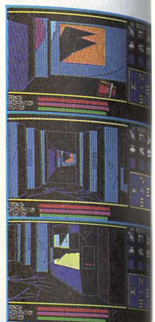
スクラップ屋入口

シージャの町のはずれには，ボルー星人という宇宙人たちが経営しているスクラップ屋がある。彼らはふだんは温厚な性格なのだが，味方が殺されたりでもすると，グレムリンのように凶暴化するので注意するように。とにかくスクラップ屋の中に入ってみよう。



スクラップ屋の中

ここでは，ボルー星人の親分がドカッと腰をすえている。ヘタに逆らわないほうがいいし，へんにゴマをするのもよくない。オヤッ？　左側に落ちているのは我が愛機クラプトンII号のメイン・コンピュータ『テス』じゃないか！なんとかして取りもどしたいなあ。

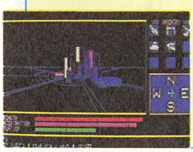




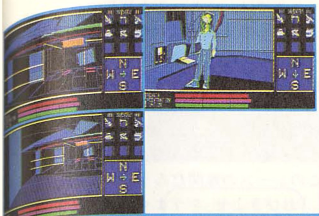
自動販売機

この自動販売機は，こわれているせいか，お金を入れても何もでてこない。だけど，ちょっと衝撃を与えてやると，缶コーラが落ちてくるんだ。持ち物が多いのに越したことはないけど，うっかり××したりすると，タイヘンなことに……。

センタービル屋上

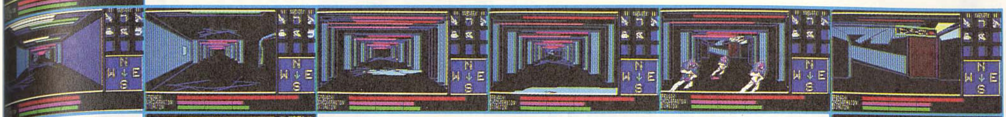


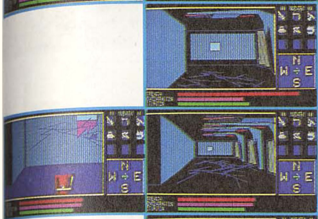
ここセンタービルの屋上へ登ることができたのなら，SCENE 1の終わりは近い。はるかむこうに見える，まるで新宿の高層街のようなビルの群れがあるところが，SCENE 2の舞台ポートシティなんだ。ただし，アソコへ行くためには，かずかずの条件を満たさなくちゃいけない。詳しくは，あとの**第６章**のページを参考にしてみてくれ。



科学者コルク

この町で１番の知識人が，この科学者コルク。ひょっとしたら，キミの立場を理解してくれて，すばらしいアドバイスをくれるかも。なお，ここにはシージャの中枢コンピュータがあるョ。



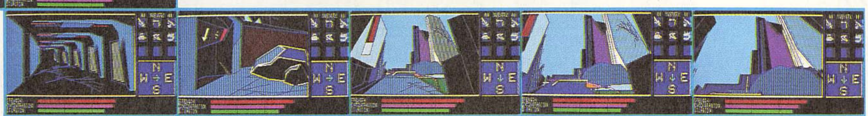


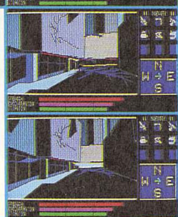


センタービル

シージャの町は廃虚と化しているのだが，このセンタービルはちゃんと残っている。だけど，このビルはとても高くて，登りきるためにはかなりの体力が必要だ。

ここにはボブがいる！



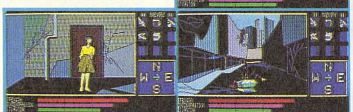


地下道入口

地下道の入口はほとんどこわれていて，もう中へ入れそうにない。この場面では，道具をひとつ手に入れることができるョ。

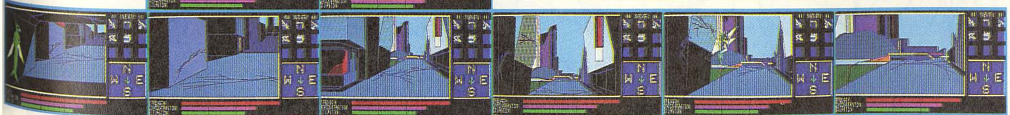
美少女レイ

キミがシージャの町で会える，ゆいいつの女性がここにいる。彼女はキミに何をしてくれるのだろうか？　女の子の得意なものといえば，想像がつくよね。



清掃ロボット

このゲームの特徴のひとつに「同じ人物がいつも同じ場所にはいない」ということがあるんだけど，この清掃ロボットもそれ。三つの場面の間をウロウロと動き回っているんだ。





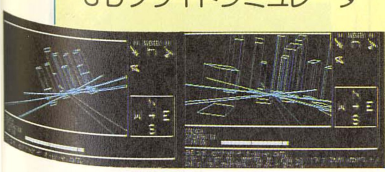
これはミサイル！

ジャミルトルーパー

町の中を歩き回っていると，ときどき敵の兵士ジャミルトルーパーと出会うことがある。この場面では戦うしかない。「キル」「ウツ」「サス」という三つのコマンドが，入力可能だ。

敵を倒すと集中力が上昇し，やられると体力が減るというRPG的要素も含んでいるんだ。SCENE 1 で集中力を上げておかないと，あとで困ることになるョ。

3Dフライトシミュレータ

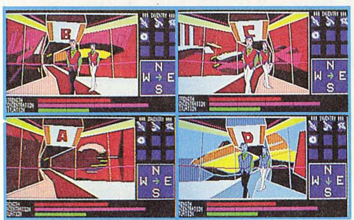


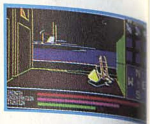
ぶじにビルの屋上から飛び立つことができると，この3Dフライトシミュレータ・モードに入ることになる。ここでは失敗してもリプレイができるので，とにかく根気よく続けてみてくれ（**編集長**：まったく，山下くんは撮影のときここで何度もつい落するんだから！）。

SCENE 2
ボートシティ

ここでは，いろいろな情報を集め，ジャミルの本拠地に乗りこむための準備をすること。『惑星メフィウス』にでてきたなつかしのキャラクター，アントニオイノシンやゴンダーも登場する。検問と税関という二つのチェック・ポイントを，どうやってクリアするかがこのシーンの難関だろう。

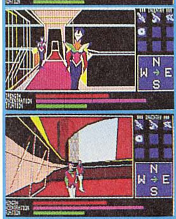
「おびきよせ」をうまく使うべし。





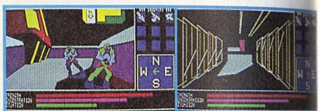
スペースポート

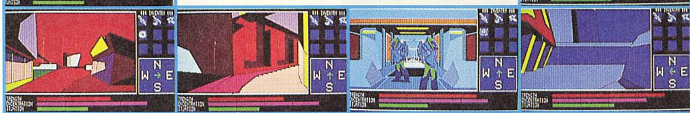
ここまでこれれば，SCENE 3 は近い。スペースポートには，A～Dまでの４種類のゲートがあるんだけど，どのゲートから海上都市行きの船がでているのかな？



税　関

ここでは，２人のレディーロボットが通行者の検査をしている。正々堂々と正面から行っても通してくれそうにない。相手が女性だからって××してもダメダヨ。







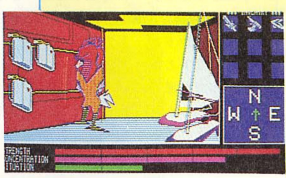
検　問

ここにいる２体のアーマードトルーパーには，戦いを挑んでも勝ち目はない。かといって，何かをプレゼントしても通してくれそうにはないし……。あることをすると，彼らがこの場からいなくなってくれるんだけど，どうすればいいのか，キミにはわかるかな？

ゴンダー

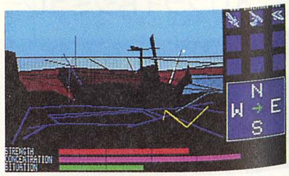
ゴンダー：「メフィウスでおまえさんがブチ破った穴から脱出したんだけど，行き先のわからない宇宙船に乗ったせいで，こんなところに連れてこられちゃったヨ。オレはおまえさんにとって，すごくイイ物を持ってるぜ」

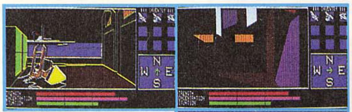
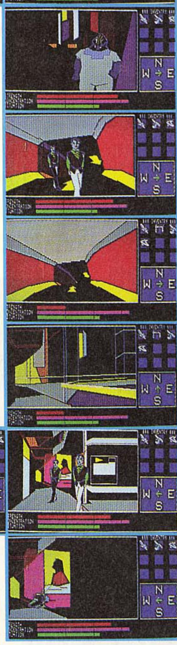
サーフ・ショップの中



サーフ・ショップの中へ入ると，こんな場面にでることができる。ここでは，アクアラングとウインドサーフィンを売っているので，どちらかを買うこと。まちがっても，盗んじゃおうなんて考えちゃいけない。それでなくても，キミはこの町の指名手配者なんだから。

これは何だ？



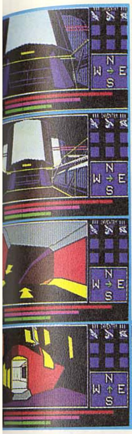



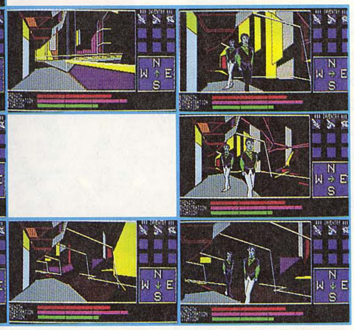
アントニオイノシン

アントニオイノシン：「よォ，ずいぶん久しぶりだな。おまえのおかげで，あの牢屋から脱出できたぜ。なんだヨ，ずいぶん疲れた顔してるじゃないか？　まあ，コイツでも飲んで体力を回復してくれよ。オレは，いつでもこの近くにいるからな」

エネルギータンク

この場面で何をしたらいいのか，キミは悩んじゃうはず。じつは，ここと検問とは密接な関係にあるんだ——といえば，カンのいいキミにはもうわかるよね？





ボートシティの市民

町の中をウロウロと歩き回っていると，いろんな場所でこの町の市民と会うことができる。彼らと話してみると，さまざまな情報が得られるし，彼らから××をもらっておかないとあとで困る。

サーフ・ショップ

ボートシティ内にあるただ１軒の店が，このサーフ・ショップ。この町にいる人たちは，みんなサーフィンでも楽しむのかね？　さすがに，この店まではジャミルの追及の手も及んでいないようだ。ただし，この店には営業時間以外は入ることができないので，ちゃんと時間を合わせてからくるように。

キャラクター・スケッチ★



SCENE 3 海上都市

さあ，いよいよ物語はクライマックス。ジャミルの本拠地である海上都市での決戦だ。ここでは１歩進むごとに敵の監視ロボットがでてくるので，よっぽどうまく戦っていかないと，体力がなくなってしまう。海上都市の中枢コンピュータを破壊し，宿敵カセリアを倒せば，スターアーサー３部作の感動のフィナーレだ。

コンピュータ端末室

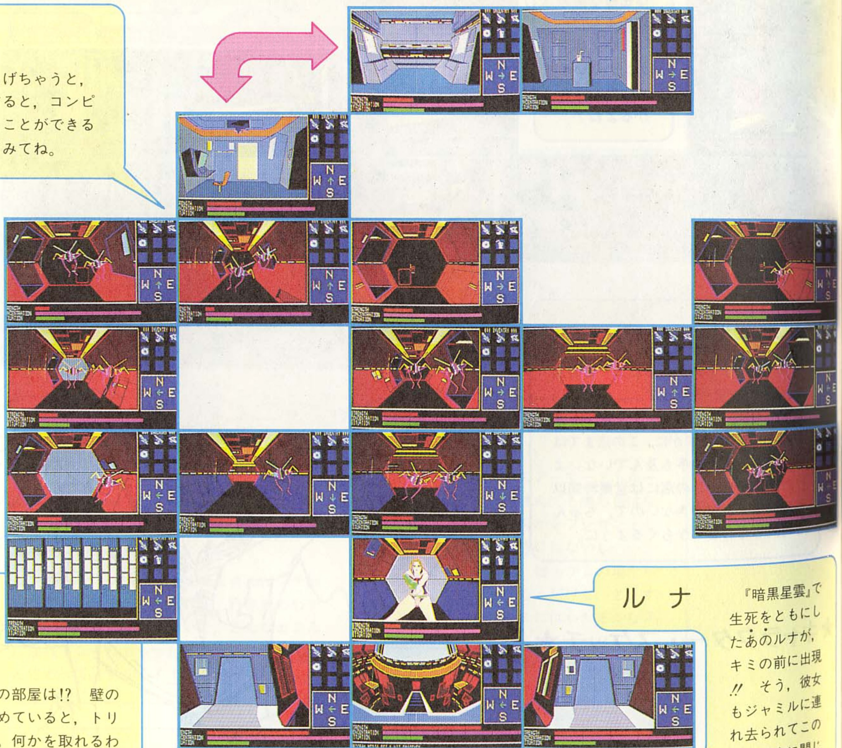
SCENE 3 では，なるべく早くここへ来るようにするのがベスト。コンピュータを作動させると，『暗黒星雲』に登場した謎の老人ゴッドがでてきて，キミにいろいろな情報を教えてくれるんだ。彼の話は，ぜひとも聞いておく必要あり。

テーブル

このテーブルの上に置いてある物はいったい何でしょう？　これは一度しか使えないから，時と場所を考えて慎重に使用するように。

換気口

特別にヒントをあげちゃうと，ここであることをすると，コンピュータ端末室へ入ることができるんだ。よーく考えてみてね。



不思議な部屋

ウワッ，なんだこの部屋は!?　壁の模様をジーッと見つめていると，トリハダがたってきそう。何かを取れるわけじゃないし，破壊できるわけでもないし……。いったい，この部屋の中で何をしたらいいんだろう？　エッ，どうやったらこの部屋へ入れるのかって？　ここの東側のドアがある場所で，×××を△△してやればドアが開くのサ。もちろん，ドアロックが解除されていないと，何を入力してもムダだョ。

メイン・コンピュータ

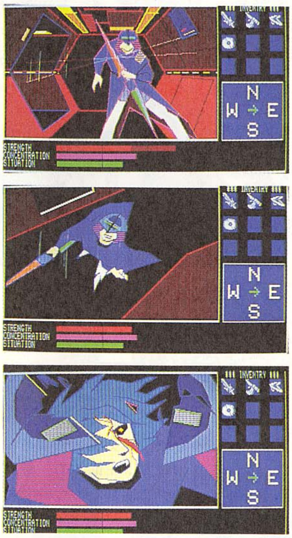
ついに敵の中枢コンピュータの前にやってきた。老人ゴッドが教えてくれたとおり，このコンピュータには世界の著名人の魂が閉じこめられているんだ。ここでキミがやるべきことはただひとつ。そうそう，この部屋へ入る方法は「不思議な部屋」へ入る方法と同じだからね。

ルナ

『暗黒星雲』で生死をともにしたあのルナが，キミの前に出現!!　そう，彼女もジャミルに連れ去られてこの海上都市に閉じこめられていたのだ！　ところが，なぜかルナはキミにむけて攻撃をしかけてくる。ナゼだ!?　だれかに操られているのか!?　ルナにどう対応するかはキミしだいだ。

エンディング直前の画面を特別公開！

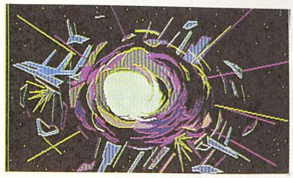
カセリアと対決！



燃え上がるコンピュータ



海上都市大爆発



〜T ＆E SOFT より〜

長い間スターアーサー伝説シリーズをお楽しみいただき，まことにありがとうございました。このシリーズは『テラ4001』をもちまして，一応完結します。我が社では，今後このシリーズに負けないようなスバラシイＡＶＧを作る予定ですので，みなさん楽しみにしていてください。

特別ヒント

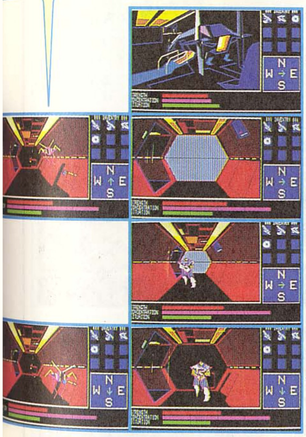
上の５枚の画面写真はゲームのエンディング直前のもの。だから，あえてここにコメントは書かないので，この写真を見ながら，どういう展開があったのか自分で想像してみてくれ。とにかく，よーく写真を見ることが，解決への最短距離だと思うヨ。

脱出艇

最初の時点ではここへ来ることはできないが，海上都市内でやるべきことをすべてやり終えると，SCENE 3のスタート地点の東に脱出艇が現われる。これに乗れば，ゲームはフィナーレだ！

警備ロボット

この海上都市内では，いたるところに警備ロボットがいる。いくらキミの手にレイソードがあるからといって，こうも連続して攻撃されたのではたまらない。早く対策を考えないと……。



★キャラクター・スケッチ★





for X1／C／turbo＋VHD
MSX＋VHD



日本初のVHDを使ったAVG。ストーリーはパソコン版に忠実で，画質・音響効果ともに最高のできばえ。

VHD 惑星メフィウス

日本ビクター

売れに売れたＡＶＧ『惑星メフィウス』，それがＶＨＤビデオディスク版になって帰ってきた／　ビクターとＴ＆Ｅが総力をあげて作ったというだけあって，画質，内容ともに文句なし。あのスターアーサーがアニメになって，パソコン版とはまたちがった冒険が楽しめちゃうというわけだ。しかも，お得意の会話モードやカーソル指定は，ちゃんと残っているからうれしいネ。Ｘ１，ＭＳＸとＶＨＤシステムを持っている人には，ぜひともおすすめのソフトだヨ／

プロローグ

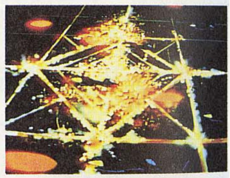
宇宙暦3826年，銀河連邦は辺境の異民族ジャミルと激しい交戦状態にあった。ジャミルの戦力は圧倒的で，銀河系がジャミルの手に落ちるのも時間の問題かと思われた。

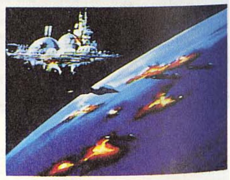
そんな戦況の中，惑星シークロンの戦士スターアーサーは，それさえあれば惑星のひとつぐらい簡単に破壊できるといわれている伝説の剣レイソードを求めて宇宙を旅していた。そして今，スターアーサーはレイソードが隠されているという惑星メフィウスに降りたったのだった…。

「宇宙暦3826年，銀河連邦は外宇宙からの敵ジャミルと交戦中であった。非武装の惑星は，凶悪なジャミルの宇宙艦隊によって，つぎつぎと滅ぼされていった」──と，あの永井一郎氏(ＴＶアニメ「機動戦士ガンダム」のナレーションでもおなじみだね）のナレーションで物語は始まる。

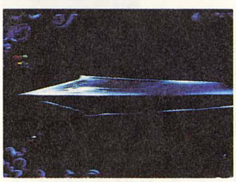
この迫力ある戦争シーンを，じっくりと鑑賞してほしい。知ってる人ならわかると思うけど，まさしく，「宇宙戦艦ヤマト」の世界そのものなんだ。これを見ているだけでも，ビクターさんの熱の入れようがわかるってもの。

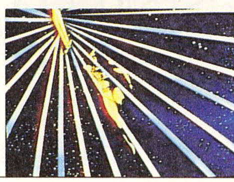




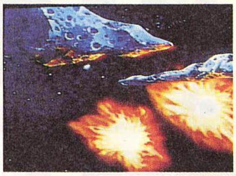
これがキミ，スターアーサーと伝説の剣レイソード。今まではパソコンのチャチなグラフィックだったけど，やっぱりアニメ化されると迫力があるねえ。このゲームの目的は，ジャミルとの戦争に結着をつけるため，惑星メフィウスにあるといわれている伝説の剣レイソを手に入れること。レイソードは反物質で構成され，サイコ・エネルギーによって惑星のひとつやふたつは破壊できるという超兵器だ。

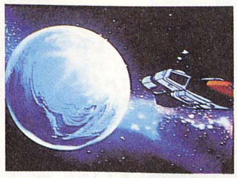


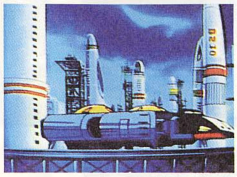





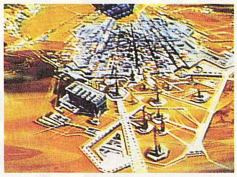
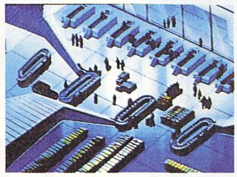
キミはレイソードを求めて，銀河辺境にある惑星メフィウスへたどり着いた。惑星メフィウスは，星の大部分が砂漠におおわれ，ジャミルの勢力圏内にある，とても危険な星だ。

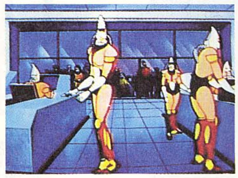







メフィウスの税関に入ると，レディーロボットがキミの行く手をふさいできた。「パスポートを見せなさい。どこから来たのですか？」とキミに質問をあびせてくる。まさかここで騒ぎをおこすわけにはいかないから，正直に答えるしかないだろう。その結果キミは，あやしい人物として捕えられてしまい，牢獄に連れていかれることになる。キミとレディーロボットのやりとりを見ている群集には，注目しておいたほうがいい。

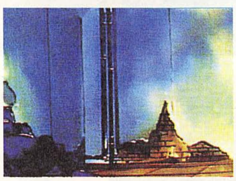
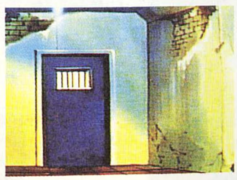




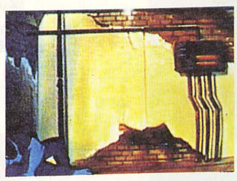



ここが，かの有名な牢獄の中。たたきまくるのもいいだろうけど，場所をよく考えないと……。ここにいるアントニオイノシンとゴンダーとは，よく会話をしておくべし。なにしろ，彼らとは，パソコン版ではシリーズ第３作『テラ4001』で再会することになるんだから。



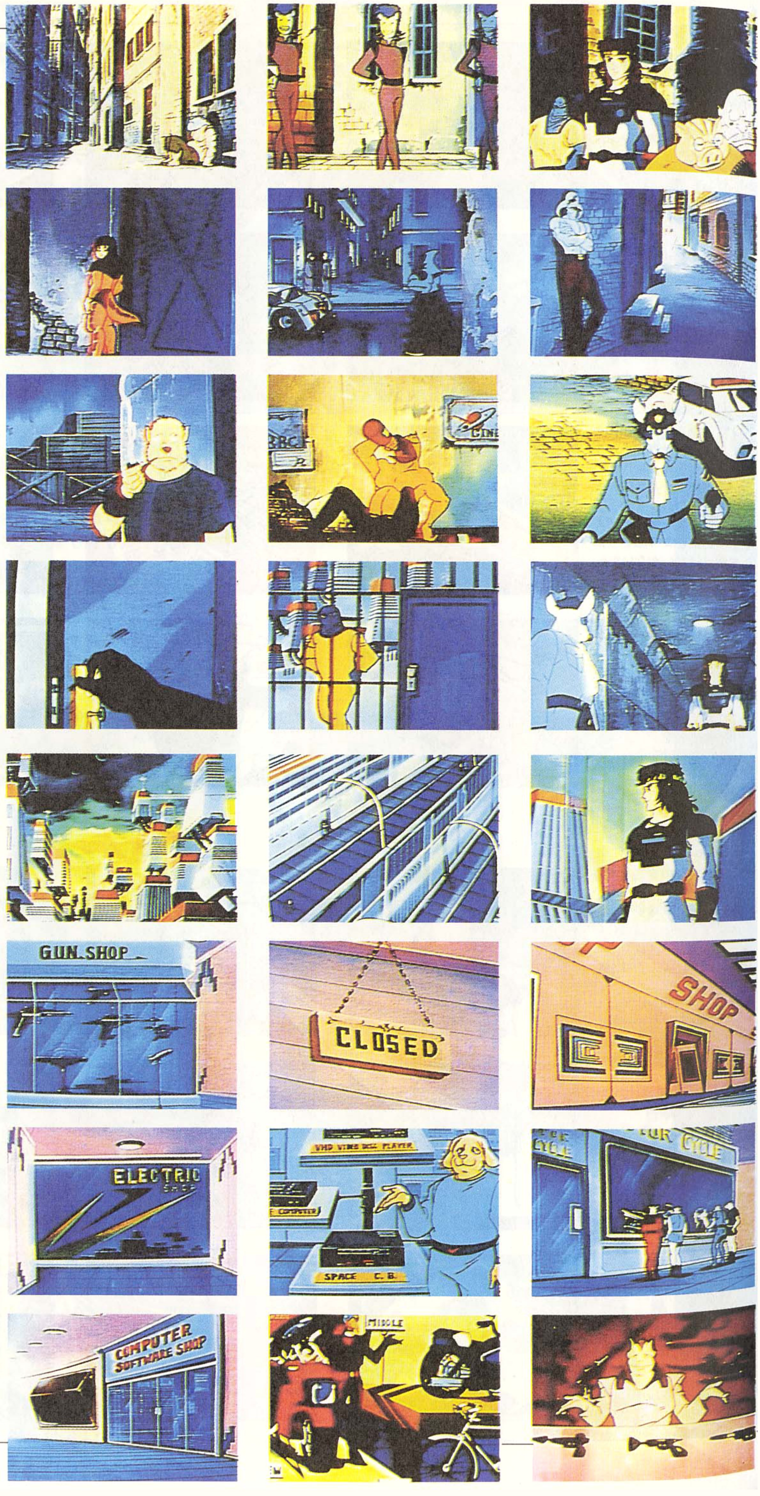


やっとの思いで牢獄を脱出して，スラム街へとやってきた。ここでは，町の人たちと会えるので，いろんな情報をしいれておこう。レイソードのこと，ピラミッドのこと，市民カードのことなどなど……。市民カードを持っていないと警官につかまってしまう（別の方法もあるが）ので，ある人物からお金をもらってヤクザにカードを偽造してもらうしかない。まあ，お金がもらえるかどうかは，キミが税関で正直に答えたかどうかにかかっているんだけどね。それから，気がかりなのは，ピラミッドに入るために必要な暗号コードのこと。これに関しては，ヨッパライが大きなカギを握っているんだ。

スラム街を抜け出すと，超近代的なシティにやってくることができる。ここのチューブ・ロードにはいろいろなお店があるので，一軒一軒回って冒険に必要な道具をそろえておこう。ビクターの製品らしき物が置いてある電気屋さん，Ｔ＆Ｅのソフトの宣伝をしているコンピュータ・ショップ，本日定休日の看板をかかげた店まであるのはユニークだね。パソコン版でＴ＆Ｅのお店にいた，開発者の横山さんの姿が消えてしまったのは，ちょっぴり残念だけど（アニメにするのが不可能だったのかな？）。

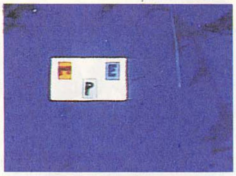
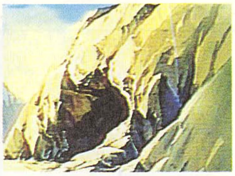
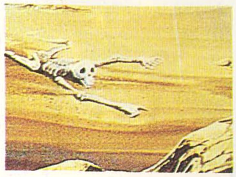
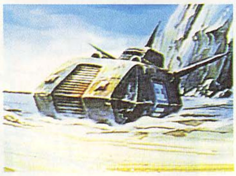


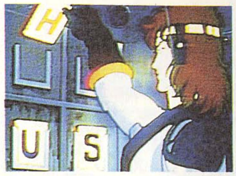
さて，ＶＨＤを裏面にして，いよいよ物語は後半に突入。まずは問題の砂漠地帯だ。パソコン版では，22×22の広大なエリアを歩き回って，バラバラになっている10枚のプレートを探すという設安だったけど，ＶＨＤ版ではちょっとちがう。10×10のエリアを歩き回って，ある程度まとまって隠されているプレートを探せばいいんだ。ただし，水に制限があるから水を補給しながら歩いていかなくちゃいけないし，ジャミルの基地，流砂，宇宙船，洞窟，女の子，住居などパソコン版にはなかった新しい設定もある。ここが，このゲーム中で最大の難関だゾ！

砂漠のポイント

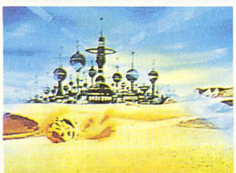
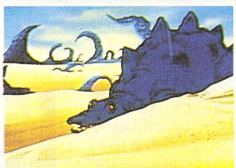
オアシス……水の補給ができる
ガイコツ……大切な情報がかくされている
洞窟……ヘビがいる。この１番奥には…
宇宙船の残がい……ドアが開かない？
住居……彫刻・人形などたくさんある。ここでアレを手に入れておかないと……。パソコン版にはなかった設定
ジャミルの基地……不用意に近づかないこと
怪獣……お腹をすかしている
流砂……『暗黒星雲』のアリジゴクとは，ちょっとちがう。近づかないほうが無難だね
女の子……大切な情報を教えてくれる







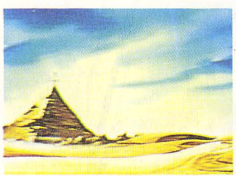
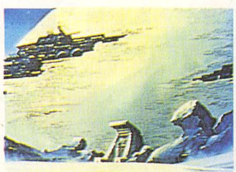
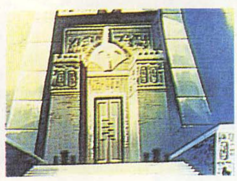





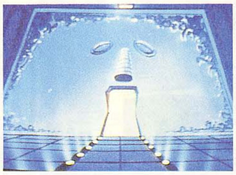


VHDメフィウス

ついに目的のピラミッドに到着！古代遺跡の雰囲気がよくでていて，なかなかリアル。オッと，不用意に「アケル」しちゃダメだゾ。キミはちゃんと暗号コードを知ってるのかい？

ピラミッドの中は，こんなふうになっている。パソコン版ではツボを××したり，テーブルの××を△△したりしたけど，ＶＨＤ版はちがうんだ。地下に行くエレベーターというのがあって，全部で100階のフロアに行くことができる。そのすべてについて，ちがうグラフィックが用意されているのだが，今回はその中のいくつかを紹介してみた。このエレベーターで，ある条件を満たすと，謎の階に行くことができるんだ。

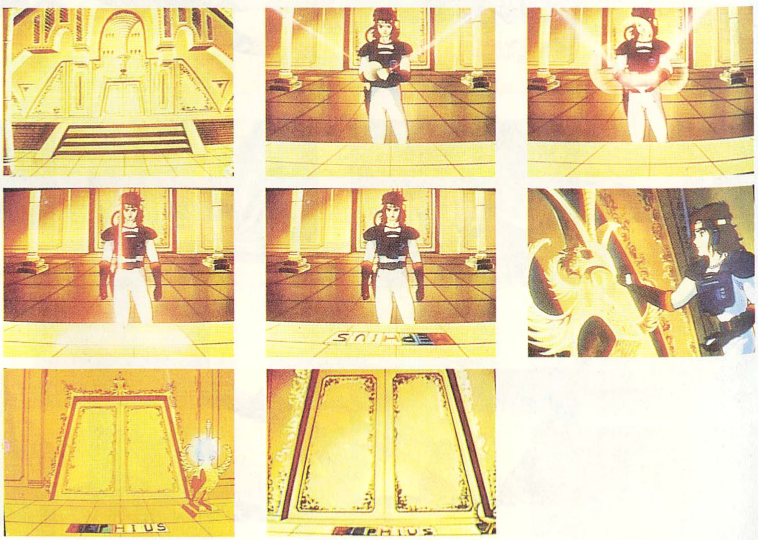




★これがピラミッド内の各フロアだ!!

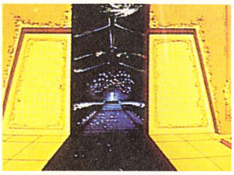
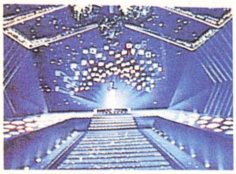
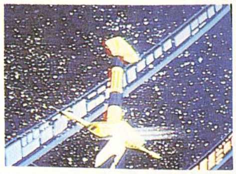
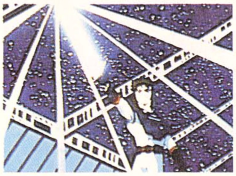


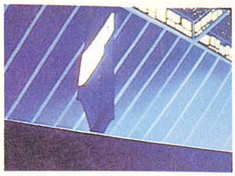
さあ，とうとう最後の部屋にやってきたゾ。この場面は特に解説する必要はないだろう。画面写真を見て，何をするのか想像してみてくれ。



これがピラミッドの一番奥にある部屋（こんなにカッコよくなっちゃったのダ／）。中央の台座に置いてあるのが，長い間探し求めてきたレイソードだ‼ さあ，この剣を使ってジャミルを撃退してやろう。

果たして，ＶＨＤ版『暗黒星雲』は発売されるのかな？

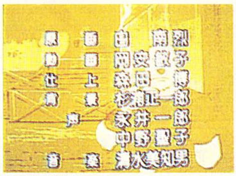







このソフトを解き終えると，平和な音楽とともに感動的なエンディングが見られる。ビクターさん，Ｔ＆Ｅさん，よくぞここまでやってくださいました／　また次回作を期待してま〜す／









VHDメフィウス



第3章

思考型ゲームのニュータイプ

チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム

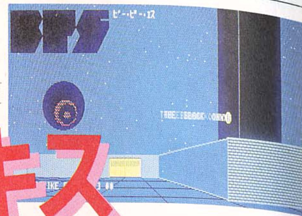


この章では，パソコン・ゲームの中で，ＡＶＧと同じように思考型のゲーム「ＲＰＧ」＝ロールプレイング・ゲームの３大作をご紹介しています。

プレイヤーの判断によって，キャラクター自身のパワーや，能力を変えながら，目的をとげていく，パソコンならではの新しいゲームのジャンルです。

ＡＶＧが大好きという人なら，きっと，とりこになるはずです。

PC-9801, PC-8801/mkII/SR
PC-6001mkII(※P60, MSXはASCIIより発売)
FM-7/NEW7/77, X1, MSX, APPLE II



ザ・ブラックオニキス

ビー・ピー・エス

幻の秘宝を求めて地下迷宮での冒険は続く。日本RPGの元祖的作品

今さら説明するまでもなく，日本RPG界のバイブル的作品。日本のパソコン・ユーザーに，RPGとは何なのかを教えてくれたソフトだ。簡略化されたゲームルールは，とくに好感が持てる。

STORY

謎の宝石，ブラックオニキス。古くから伝わる伝説によれば，この宝石を手に入れた者は永遠の若さと莫大（ばうだい）な富を得ることができるという。さらに古文書はこう伝えている。

「ブラックオニキスは暗黒の町ウツロの町はずれにあるブラックタワーに眠る」。

多くの勇士たちがこの宝石を求めて，ブラックタワーに通じる秘密の地下道があるといわれる廃虚（はいきょ）の中に入っていった。しかし，いまだに誰ひとりとしてもどってきた者はいない。果たして，キミは数々の試練を乗り越えて，無事にブラックオニキスを手に入れることができるだろうか？

まずはキャラクターを作る

ふつうRPGのキャラクター作りというと，やれ種族はどうの，やれヒット・ポイントはどうのとよくわからない設定をたくさんしなければならなくて，とてもメンドウくさいんだけど，このゲームではなんと髪型と服装をきめるだけでいい。この単純明解さが，このゲームの人気の秘密なんだろうね。

とにかく自分の気にいった姿のキャラクターを作ってみよう。ちなみに，どの髪型，服装を選んでもキャラクターの強さは変わりませんのでご安心を。

《写真２》好きな髪型や服装を選ぶだけ。▶着せかえ人形みたい!!

ウツロの町大解剖

WEAPONS 《Darnoc 武器専門店商品リスト》


Knife(10G.P.) ナイフ


club(20G.P.)こん棒


mace(40G.P.) カギ状のクギを先につけた中世のこん棒


short sword (80G.P.)短剣


axe(160G.P.)斧（おの）


spear (320G.P.) 両手で持つやり


broadsword (640G.P.) 幅の広い剣


claymore (1280G.P.)両手で持つ長い剣


battle axe (2560G.P.) 戦闘用の大斧（両手で持つ）

ARMOR 《Brick Armstrong のよろい専門店商品リスト》


leather(40G.P.) 革製のよろい


hauberk (160G.P.) くさりかたびら


half plate (640G.P.) 上半身のみの金属よろい


full plate (2560G.P.) 全身用の金属よろい


tabard (10240G.P.) 特別製の高級よろい


ここでは買えないが，自分の姿が見えなくなる「魔法のマント」を身につけることもできる。



地下への入口

ここからも地下１階へ降りることができる。お金を拾ったり，経験値を上げたりするのにはいいだろうけど……。

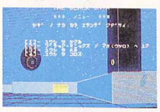
TEMPLE〈寺 院〉

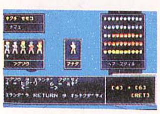
シリーズ第２弾『ファイアークリスタル』の舞台となる場所。今回は入れない。

井 戸

ここを降りれば，一気に地下５階まで行くことができる。ただし，レベルが低いうちは使わないほうがいいだろう。なにしろ，井戸の底には……。

▼《写真１》メニュー画面。まず，キャラクターを作らなきゃ





SHIELDS

《Hrolf Battershield のたて専門店商品リスト》


S shield (30G.P.) 小さい盾


M shield (270G.P.) 中くらいの盾


L shield (2430G.P.) 大きな盾

HELMS

《Niels Hjelmersson のかぶと専門店商品リスト》


coif (40G.P.) くさりでできたかぶと


winged helm (320G.P.) 羽飾りのついた鉄かぶと


horned helm (2560G.P.) 角のついた鉄かぶと

PHYSICKER〈医者〉



SURGERY〈救急治療〉
Sleaという医者が，払った金額に応じて治療してくれる。

DRUGS〈薬局〉



Pandora という薬剤師が容器(35G.P.)，薬(55G.P.)を売ってくれる。容器には最大5個まで薬が入り，薬を持っていれば地下迷宮の中でもある程度けがを治せる。

EXAMINATIONS〈身体検査〉
Sleaという医者が，勇士のLVL(レベル)，LIFE(生命力)，STR(攻撃力)，DEX(機敏さ)を調べてくれる。ただし有料で，その値段は勇士のレベルに比例する。

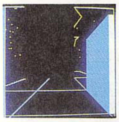
PATIENS〈病室〉
患者がいることが多い。

TAILOR〈洋服屋〉



つぶれている

ブラックタワー



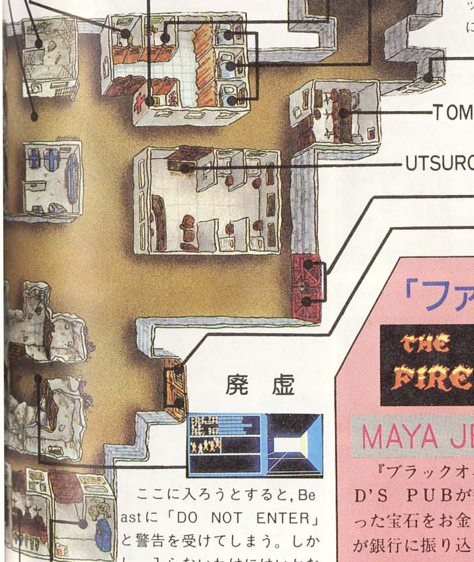
ここへ入るためには，地下6階の色の迷路をクリアしないとダメ。ブラックオニキスは，この中にあるのだ!!

ワープドア

このドアに入ると，廃虚にワープさせられてしまう。しかし，そのときに重要な言葉を知ることができる。そう，「イロイッカイズツ」だ！

ARENA〈競技場へのドア〉

シリーズ第3弾『ムーン・ストーン』の舞台となる場所。今回は入れない。



GATE〈町の出口〉

シリーズ第4弾の舞台となる場所。今回は入れない。

ここに入ろうとすると，Beastに「DO NOT ENTER」と警告を受けてしまう。しかし，入らないわけにはいかない。なにしろ，ここにほんとうの地下への入口があるんだから。

BANK〈銀行〉



出納(すいとう)係のTyr Pendragon がお金の入金・出金をしてくれる。15000G.P.以上のお金は持ち運びができないので，ここに預金するしかない。ただし，利子はつきませんのであしからず。

「ファイヤークリスタル」ではウツロの町が変わっている!!

THE FIRE CRYSTAL

MAYA JEMS〈マヤ宝石店〉

『ブラックオニキス』のARNOLD'S PUBが新装開店。迷宮内で拾った宝石をお金に変えてくれる。お金が銀行に振り込まれるというのはユニークだね。



★ ★ ★

CITY HALL〈市役所〉

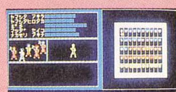
以前はJAILだった場所にある。15000G.P.を払えば，名前の変更をしてくれる。administration office〈管理事務室〉#1～4がある。



BABER

〈ヘアファッションサロン　Todd〉

倒産したTAILORにかわってオープン。8G.P.で髪型を変えてくれる。



井戸，廃虚，地下への入口

地下へ通じる通路はすべて閉ざされてしまっていた。

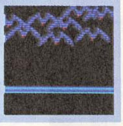
ワープドア

『ブラックオニキス』とはちがったメッセージを知ることができる，今回は，「KEIMATOBI　KEIMATOBI」だ。

キャラクターインフォメーション

（平均的な生命力の弱い順に掲載されています）

Bat〈バット〉



必ず集団で現われるコウモリ。夜目がきくので強いのかなと思ったら，まったく弱い。

Kobold〈コボルド〉



手に武器を持っているが，絶対１匹ではやってこない憶病者。こいつらにダメージを受けるようでは，オニキスへの道はまだまだ遠い。

Skelet〈スケルト〉



short sword らしき物を手に持っているガイコツ戦士。最後の１匹が殺されるまで絶対に逃げないしぶといヤツ。地下３階ぐらいになると10数匹も出てくる。

Goblin〈ゴブリン〉



ゴボルドが太ったような緑の小鬼。小さなオノを手にしているが，たいした攻撃力はないので恐れることはない。

Zombie〈ゾンビ〉



ＲＰＧには欠かせないキャラクター。一度死んだ人間がよみがえってきたオバケ。スケルトと同様，どんなに不利な状況になってもけっして逃げない。

Aztec〈アズテック〉



ヤリ状の武器を持っている南米の土人。弱いくせにＧＯＬＤをたくさん持っている，いいカモ。平均すると４匹で登場することが多い。

Wolf〈ウルフ〉



ときどき地上にも出現することがあるオオカミ。集団で行動することが多く，戦闘中でも数が少なくなるとすぐ逃げ出す軟弱者。

Mummy〈マミー〉



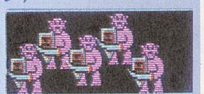
体中に包帯を巻いたひとつ目のミイラ。ゾンビと性格が良く似ている。はじめのうちは苦戦をするかもしれない。

Lion〈ライオン〉



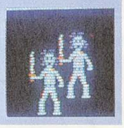
ウルフを強力にした猛獣。それほど強くはないが，なめてかかると痛い目に会うゾ。敏しょう性が非常に高い。

Orc〈オーク〉



たてと剣を装備したピンクの怪物。巨大な体に圧倒されてしまうが，アセルことはない。集中攻撃でやっつけろ！

Ghoul〈グール〉



地下２～３階で出てくる南洋系の怪物。鋭い剣を持ってはいるのだが，その剣はさびてしまっていて切れ味が悪い。

Slime〈スライム〉



おなじみのブヨブヨして得体のしれないヤツ。少なくとも『ハイドライド』や『ドルアーガの塔』のスライムよりは強い。

Ogre〈オーガ〉



原始人のような格好をした人食い鬼。日本ファルコムの『ドラゴンスレイヤー』にも登場した有名なキャラクター。

Spider〈スパイダー〉



強力な毒を持った大グモ。見かけによらずなかなか強く，集団で襲ってくるので手ごわい。早く数を減らすのが必勝法だ。

Cobra〈コブラ〉



ボクが個人的にきらいなキャラクター。長い体でグルグルと巻きついてくる。剣などの武器でぶった切るのが効果的だ。

Vampir〈バンパイア〉



バットがグレードアップした吸血コウモリ。バットほどでの数ではないが，やはり集団で出てくることが多いので要注意。

Blaab〈ブラーブ〉



スライムと似た性格をした軟体生物。このクラスの敵になってくると，レベル８～９ぐらいでも殺されてしまうことがある。

Wirkat〈ウィルキャット〉



動きがすばやいネコのバケモノ。ウルフ，ライオンと同類ではあるが，生命力，攻撃力ともに格段にアップしている。

Hobgob〈ホブゴブ〉



battle axe 並の大オノと大きい体からのバカ力でかなりの攻撃力を持っている。一瞬の判断ミスが死につながってしまう強敵。

Wraith〈レイス〉



ブラックタワー内で出会うことができる敵。べつにそれほど攻撃力があるわけではないが，１発でも攻撃を受けるとＬＩＦＥの長さが減ってしまう。

Ghost〈ゴースト〉



実体を持たない幽霊。レベル９でもなかなか攻撃があたってくれない。５，６匹の集団で襲われた場合はピンチ。

Hider〈ハイダー〉



姿がまったく見えない敵。こいつを倒すと,「魔法のマント」を手に入れることができる。「魔法のマント」は『ファイアークリスタル』でとても役に立つ。

Giant〈ジャイアント〉



攻撃力が最大最強の巨人。レベル9の戦士でも一撃で殺されてしまう。オニキスの周囲をうろついており,1～2匹で現れる。

Kraken〈クラーケン〉



生命力が最大の大ダコ。井戸の底に潜んでいる。コイツを一撃もダメージを受けずに倒せるようになれば,キミの戦士は一流だ。

Demon〈デーモン〉



とにかく攻撃力が高い悪魔の化身。4匹以上に襲われたときには,よほど効率的な攻撃をしないと相当のダメージを受ける。

Mier〈マイヤー〉



なんだかよくわからない生物。攻撃力,防御力ともに地下6階の平均レベルである。油断してかかると,とんでもない目に会う。別名「ハンガー」。

Beast〈ビースト〉



廃墟の侵入者をチェックしているブラックオニキスの守り神。実体が石像なので,防御力が高い。地下5階より下の階で現われる。

Toroll〈トロール〉

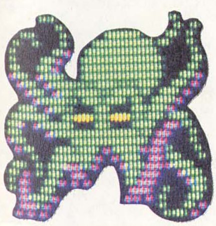


地下6階の色の迷路で現われる敵の中では最強。しかも3～6匹くらいの複数で出現するからしまつが悪い。ときには逃げることも必要。

Taurus〈タウルス〉



ブラックタワー内でお目にかかれる強敵。通常,3匹以上の群をくんで移動している。何度も攻撃を受けてしまうと危険。



「ブラックオニキス」攻略法

お金を効率良くためるにはどうするか?

ゲームをはじめた最初のころは,だれでも早くいい武装がしたくてしかたがないはず。だけど,いきなり1万G.P.以上もするアーマーなんて買えるわけはない。せこせことお金を拾っていかなくちゃ。そこで,迷宮内を歩き回ってお金を集めているキミに,効率のいいお金のためかたを伝授しよう。

まずは墓場と廃墟の地下1階をひととおり歩き,落ちているお金をすべて拾う(地下1階の敵なら,なんとか勝てるでしょ?)。そしたら,地上へもどり,データをセーブする。

続いて電源をいったん切り,もう一度ゲームをロードしなおして,セーブしたデータで再びプレイする。すると,さっき拾いつくしたはずのお金がもう一度地下一階で拾いなおすことができるのだ!!

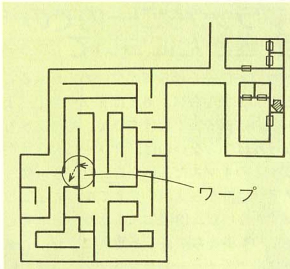
これをくりかえしてある程度武装が固まったら,地下2階,3階へと降りていけばいい。下へ降りれば降りるほど,落ちているお金の金額が大きくなるんだ(落ちている武器・よろいも高価な物になる)。

でも,それほどアセってお金を集めなくてもいいかもしれない。なにしろ,地下5,6階を歩けるようになれば,くさるほどお金が手に入るんだから。

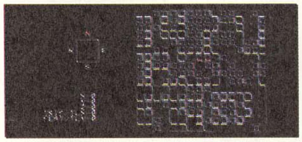
マッピングはどうやればいいのか?

このゲームのような迷宮探索(たんさく)型RPGでは,AVG以上にマッピングが重要になってくる。前のページのウツロの町や,地下1～3階ぐらいまでのマップならだれにでも書けると思うが,地下4階以降になると,ワープや見えない壁などが出てくるから,マッピングはかなり困難だ。

もしも運悪くワープさせられてしまったときは,そのワープしてきた地点をスタートとして再びマップを書きはじめるしかない。しばらく書いていくうちに,ワープする前までのマップとどこか重なる部分が出てくるはずだ。そこをつなげて,二つのマップをひとつのマップにしてしまえばいい。このように,マッピングはひたすら根気のいる作業なのだ。



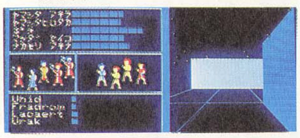
《第1図》ワープはこういうふうに処理すればよい。これはPC88版です。



▲これがBPSさんが特別に公開してくれたマップエディタ。エディタで作ったマップをデータ化して,実際のプログラムに組みこんでいくらしい。だ～れ,もっと広いマップが見たいなんて言ってるのは?!

マニュアルに書いてある“よいこと”とは?

この“よいこと”というのは,ウツロの町で善良な町人を殺すようなことをしない,良い戦士であるということだ。この度合はプログラム中でカーマという数字で表わされていて,－50～50まであり,高いほどよい戦士であるということになっている。カーマの値は次作『ファイアークリスタル』で大きな意味を持ち,値が低いと拾える物が拾えなくなってしまうので要注意。ウツロの町内ではむやみに人を殺さないほうがいいだろう。



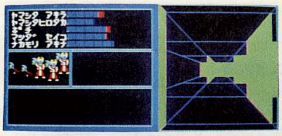
▲道を歩いていて町人と出会ったらとりあえずは「Talk」してみよう。お金をためるのもいいけど,カーマ数も上げなくちゃね

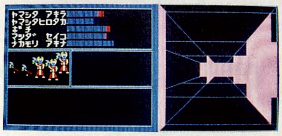
ブラックタワーに入るためにはどうすればいいのか？

ブラックタワーへの入口は，地下6階のカラー迷路の中にある。⑤キーを押しても入ることのできない壁がそれだ。この壁に入るためには，地上でのメッセージ「イロイッカイズツ……」のとおり，1回ずつあるきまった順番でカラー迷路を回らなければならない。正しい順番で回ることができれば，最後の部屋に入るときにブザーが鳴り，ブラックタワーに入れるドアが開くのだ。さて，色の順番がキミにはわかるかな？

ブラックタワー内での歩きかたについて

カラー迷路を通ってタワーの中へ入ることができたならば，あとはタワーを上へ上へとのぼっていくだけでOK。ただ注意しなければならないのは，タワーの大きさが2×2の4マスだということだ。さらに，タワーは外からは黒く見えて中に入ることができないが，内側に入ると外がすけて見えて，1歩まちがえると簡単に外に出てしまう。もしも外へ出てしまったら，もう1度カラー迷路からやり直しという悲惨（ひさん）なことになってしまうので注意するように。気をつけて上にのぼる新しい階段をさがしてみてくれ。でも，ブラックタワーをのぼりきったからといって油断はしないように。なにしろ，そこにある世界は……。

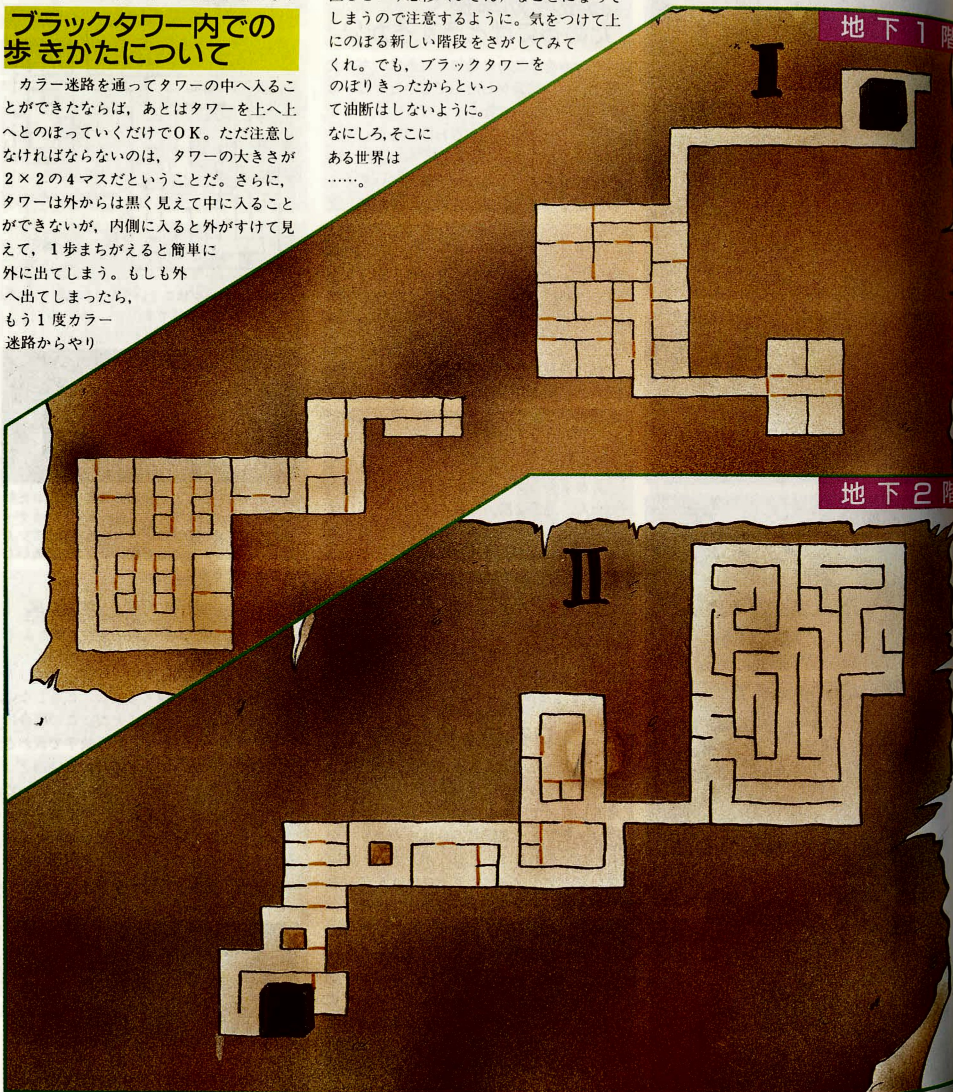


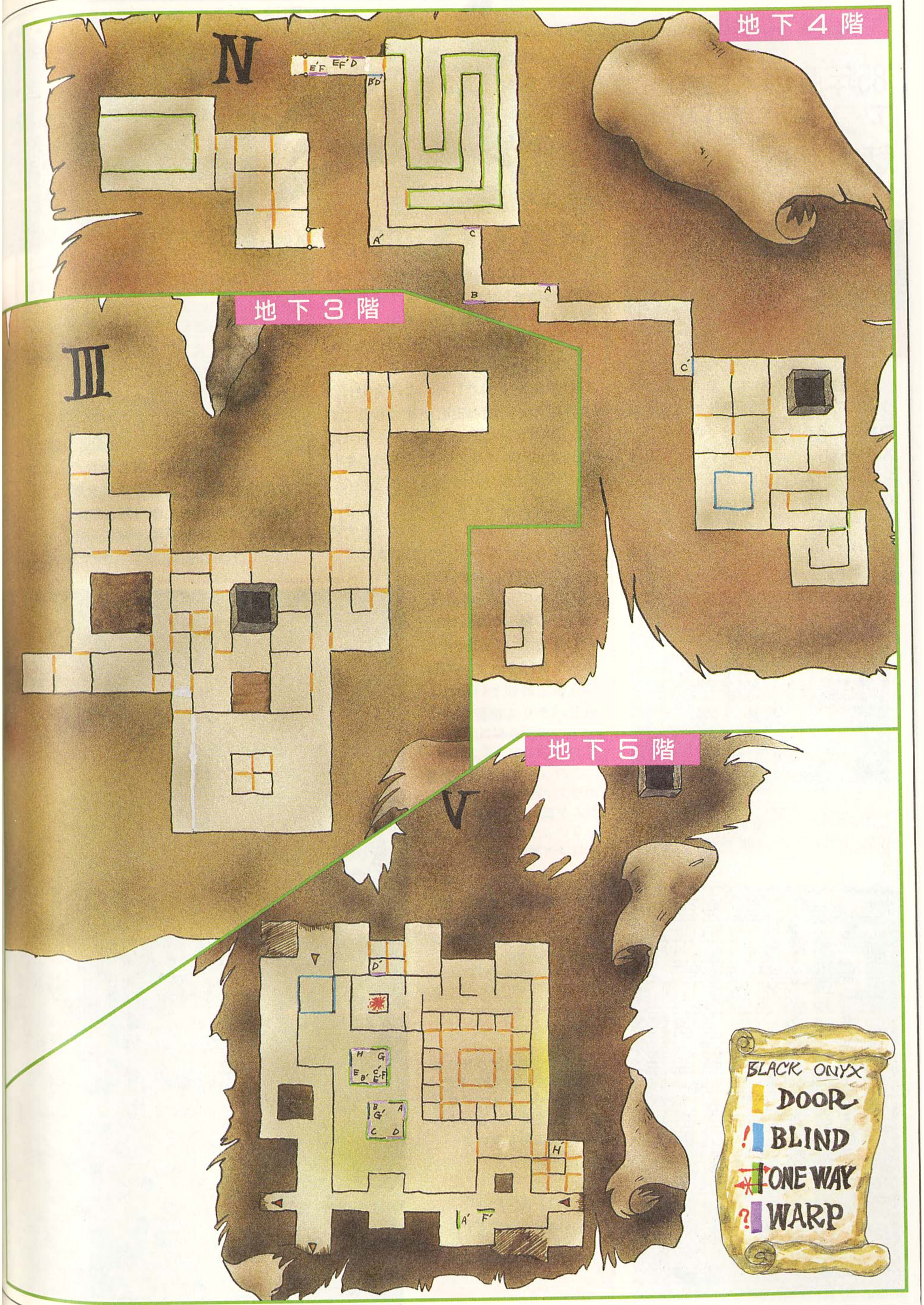




▲ヤヤッ，ここは，いったいどこなんだ?!ここまでこれたら，ブラックオニキスはもう目の前だ

◀これがうわさのカラー迷路。この迷路を抜けるための色の順番とは，果たして……？




地下４階
地下３階
地下５階
BLACK ONYX
DOOR
BLIND
ONE WAY
WARP

for MSX/MSX2　PC-9801F/U　PC-8801/mkII/SR　PC-6001mkII/SR/6601/SR
FM-7/NEW7/77　X1/C/turbo/F　ファミリーコンピュータ(発売予定)MZ-2000/2200/2500・

※MZ版はキャリーラボ，ファミコン版は東芝EMIより発売

'85年度の大ヒット。アクティブRPGの魅力を思いきり楽しめる名作

ハイドライド

T&E SOFT

85年度パソコン界で，最大のヒット作がこの作品。リアルタイムとRPGのおもしろさをうまくミックスして，ARPG（アクティブ・ロールプレイング・ゲーム）という新分野を確立した。パソコン・ユーザーの多くはこのソフトに酔いしれ，「ハイドライド・シンドローム」という新語までできたほどである。

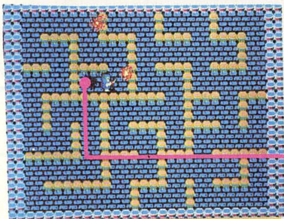
HYDLIDEの伝説

この伝説は，今私たちが住んでいる世界とはまったく別の空間での物語です。ここは，妖精の住む王国，フェアリーランド。ここは，王様の住んでいる宮殿を中心に広がっている，緑の美しい平和な王国でした。この宮殿には3種類の不思議な宝石がまつられており，その宝石によって王国の平和は保たれていたのです。人間と妖精たちはこの世界でお互いに助け合いながら，仲よく暮らしていました。

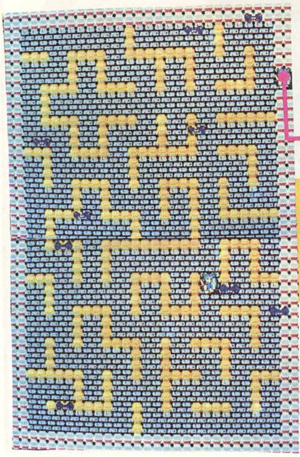
ところがある日，悪心を起こした人間によって，宝石の一つが盗まれてしまったのです。数が足りなくなってしまった宝石は，その輝きが鈍くなってしまい，ついに宝石によって封印されていた神話伝説上最強といわれる悪魔バラリスが目覚めてしまったのです。バラリスの魔力によって残りの宝石もいずこかへと飛ばされてしまい，平和であったフェアリーランドも崩壊してしまいました。国王のプリンセス，アンもバラリスの魔力によって妖精にされて，いなくなってしまいました。王国を崩壊させたバラリスは，国のあちこちに怪物を放ち，人々の心を恐怖と絶望が支配したのです。

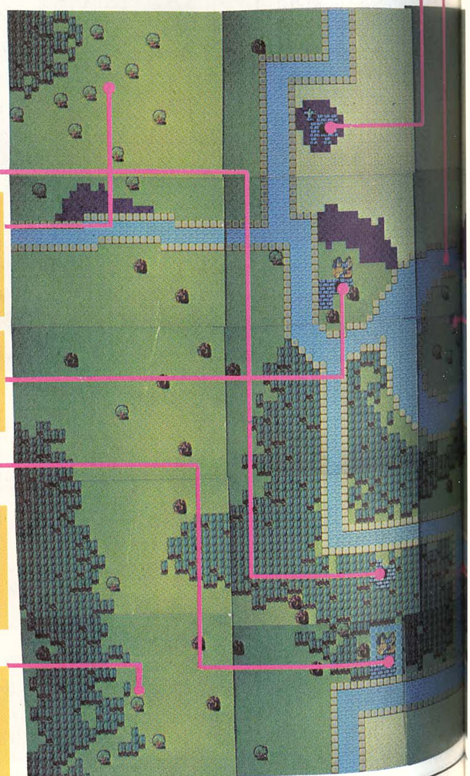
この悪魔の悪業に耐えかねた一人の勇敢な若者が，王国の復興を願って立ちあがりました。彼の名はジム。ジムは人々の希望を一身に背負って，たった一人で怪物に挑戦していったのです……。





なかなか手ごわいウィスプの洞窟。宝箱の中には強力な武器が入っている。早めに手に入れるべし



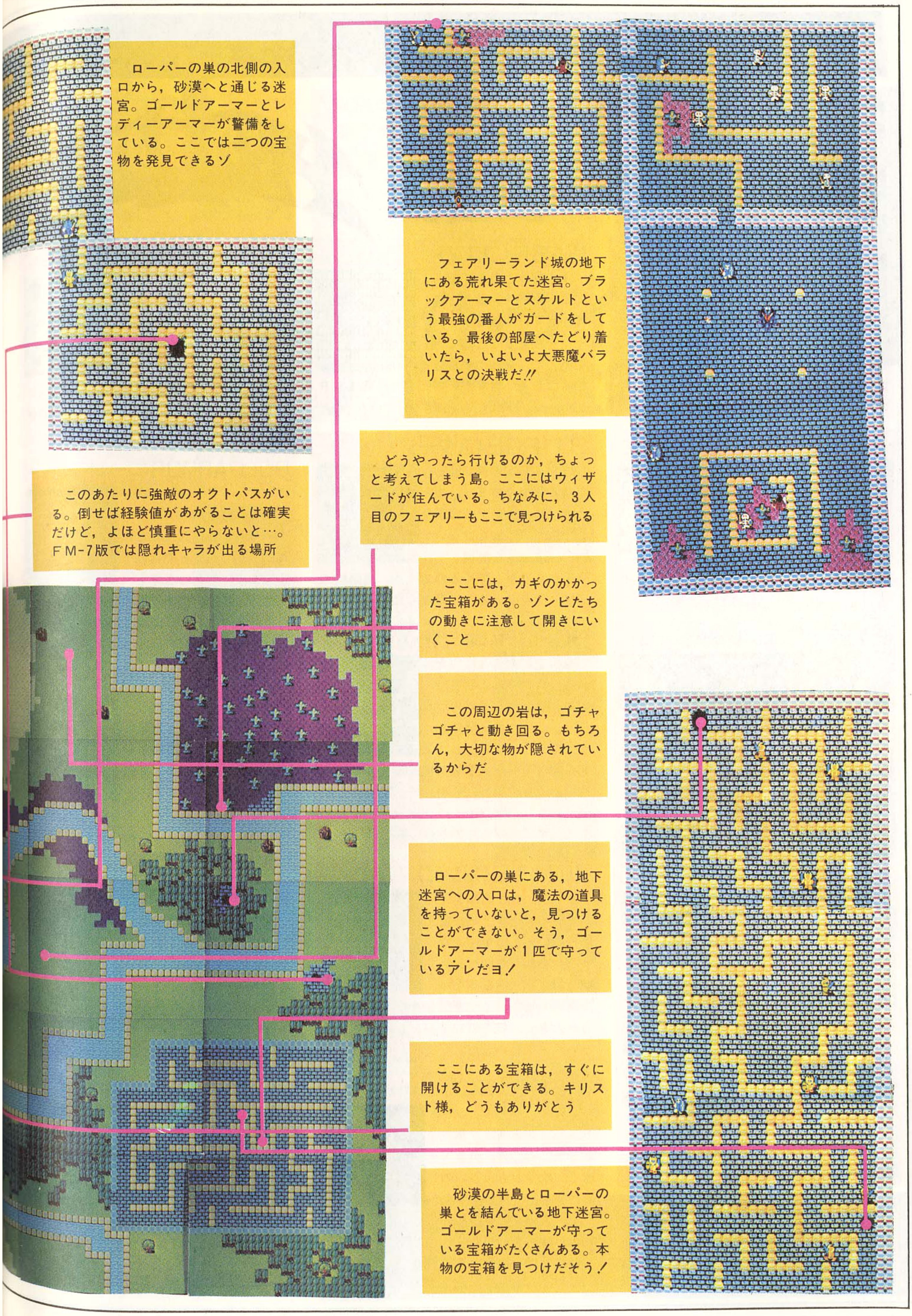


このへんの木には，大量のワスプが生息している。ジムが弱いうちは押したりしないように。ヤヤ，この木には××××が!!

川の中へワープできる魔法の洞窟。コレを利用すれば，島へ行くことができるのだ

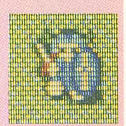
吸血コウモリがウヨウヨ飛び回っている教会の迷宮。バンパイヤもいるので要注意。宝箱を見つけるためには，ひと工夫しないと…

スタート地点。まずはスライムを倒して経験値をかせぐこと


ローパーの巣の北側の入口から，砂漠へと通じる迷宮。ゴールドアーマーとレディーアーマーが警備をしている。ここでは二つの宝物を発見できるゾ
フェアリーランド城の地下にある荒れ果てた迷宮。ブラックアーマーとスケルトンという最強の番人がガードをしている。最後の部屋へたどり着いたら，いよいよ大悪魔バラリスとの決戦だ!!
どうやったら行けるのか，ちょっと考えてしまう島。ここにはウィザードが住んでいる。ちなみに，３人目のフェアリーもここで見つけられる
このあたりに強敵のオクトパスがいる。倒せば経験値があがることは確実だけど，よほど慎重にやらないと…。FM-7版では隠れキャラが出る場所
ここには，カギのかかった宝箱がある。ゾンビたちの動きに注意して開けにいくこと
この周辺の岩は，ゴチャゴチャと動き回る。もちろん，大切な物が隠されているからだ
ローパーの巣にある，地下迷宮への入口は，魔法の道具を持っていないと，見つけることができない。そう，ゴールドアーマーが１匹で守っているアレだヨ！
ここにある宝箱は，すぐに開けることができる。キリスト様，どうもありがとう
砂漠の半島とローパーの巣とを結んでいる地下迷宮。ゴールドアーマーが守っている宝箱がたくさんある。本物の宝箱を見つけだそう！

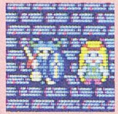
キャラクターインフォメーション

JIM〈ジ ム〉



このゲームの主人公。フェアリーランドを支配しようとしている大悪魔バラリスを倒すことを宿命づけられた戦士。キミがジムをあやつって，このゲームを進めていくのだ!!

ANN〈ア ン〉



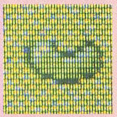
フェアリーランドの王女。バラリスの魔力によって，３人の妖精に変身させられてしまった。ジムの目的は，彼女をぶじにバラリスの魔力から救いだしてやることだ。

FAIRY〈フェアリー〉



王女アンの変身した姿。全部で３人いて，フェアリーランドの土地のどこかに隠れているというのだが……。３人そろうと，なにかが起きる!!

SLIME〈スライム〉

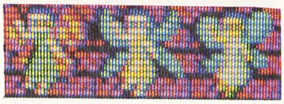


草原の中をブヨブヨと動き回っている軟体生物。前方から向かっていかなければ，まずダメージをくらうことはないだろう。最初はひたすらコイツと戦っていれば，ＬＩＦＥを２メモリアップすることができる。

KOBOLT〈コボルト〉



森の中に住んでいる小さな赤鬼。手に剣らしき武器を持っているが，まったくといっていいほど強くない。注意するとすれば，木々の間を歩き回っているので姿が見えにくいということだろう。フェアリーランド内で最も弱い敵。



WASP〈ワスプ〉



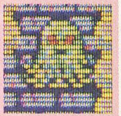
木を押すと数匹で襲ってくる毒バチ。敏しょう性が高く，なかなかダメージを与えることができないので，最初のうちは相手にしないほうがいい。でも，ＷＡＳＰが恐いからといって木を押さないでいると…。

STIRGE〈スタージ〉



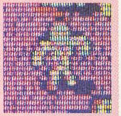
城の迷路内を飛び回っている吸血コウモリ。生命力はスライムとほぼ同じで，さほど強くはないのだが，迷路を無視して空中から攻撃してくるので注意。迷路内でダメージを受けると，命取りになるゾ！

ROPER〈ローパー〉



森の中にある迷宮内をうろついている。別名陸上のタコ。スライムのつぎは，こいつで経験値をかせぐべし。なお，ＬＩＦＥのメモリがある値を越えると，ローパーはふつうの平野にも現れる。一説によれば，殺されたスライムがローパーとなって復活してくるそうなのだが……。

ZOMBIE〈ゾンビ〉



墓場で，マイケルジャクソンの「スリラー」を踊っている亡霊集団。ローパーをいくら倒しても経験値があがらなくなったら，墓場でコイツを倒しまくろう。攻撃力が大きく，動きのパターンも読みにくいという手ごわい敵だ。

WISP〈ウィスプ〉



ご存知，火の玉。コウモリと同様に迷路を無視して飛んでくる。動きも速く，攻撃力も大きいので対決を避けたい敵なのだが，大切な宝を隠し持っているからそういうわけにもいかない。Ｘ１版では，ゲームの後半になると，外に出て暴れ回る。

LADYARMOR〈レディーアーマー〉



ローパーの迷路から地下へ入ると，コイツにお目にかかれる。キチンと武装をしている敵の中では最も弱い。しかし，正面から戦ったのではやはりダメージを受けてしまうので，迷路を利用してうまく背後へ回りこもう。

GOLDARMOR〈ゴールドアーマー〉



レディーアーマーと同じ場所にいる黄金の兵士。タテと剣を装備しているので，気をぬくとやられてしまう。それにしてもひとつの迷路内に２種類の敵がいるのは，最後の城の中とここだけなのだが，なにかしかけがあるのだろうか……？

WIZARD〈ウィザード〉



火の玉を投げて攻撃してくる魔法使い。一見すると強そうだが，魔力にも制限があるようで，火の玉を何発も投げるとその威力が弱くなってくるようだ。３人目の妖精は，このウィザードに捕えられているというウワサなのだが……。

VAMPIRE〈バンパイヤ〉

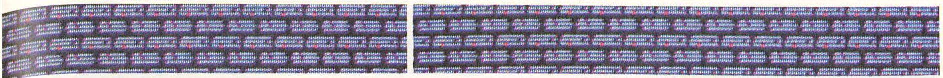


コウモリたちの親玉の吸血鬼。ジムがコウモリたちと一生けんめいに戦っているときに，背後から襲ってくるという恐しいヤツだ。吸血鬼を倒すためには，やはり例の物を持っていないとダメなよう。

SCORPION〈スコーピオン〉



砂漠に大量に生息している巨大サソリ。動きはにぶいのだが，かなりの攻撃力を持つ。コイツらに囲まれてしまうとおダブツになってしまうことが多いので，砂漠はなるべくはじのほうを歩き回るようにしよう。



GOBLIN〈ゴブリン〉



コボルト，スライムなどの弱い敵を殺しすぎると出てくる強敵。手にしているオノは，かなりの破壊力を持つ。倒しても何もいいことがないので，相手にしないで逃げ回っているのが得策だろう。

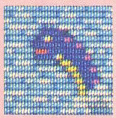
VARALYS〈バラリス〉



フェアリーランドの平和を乱している最大最強の悪魔。3人の妖精と3つの宝石がそろわなければ，決して退治することはできない。万全の用意をしてから，コイツに対するようにすること。



ELL〈エ ル〉



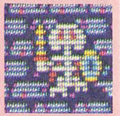
水中に潜んでいる人食いウナギ。ある一定のコースを常に移動していて，ジムを見つけると突然襲いかかってくる。水中では迷路の壁のように利用できる物がないので，コイツを倒すのはひと苦労だ。

BLACKARMOR〈ブラックアーマー〉



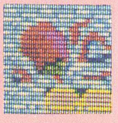
バラリスの城の中にいる黒いよろいを着た兵士。どんなにジムがレベルアップしていても，正面からむかっていくと相当のダメージを受けてしまう。コイツからダメージを受けると，バラリス退治はかなり至難のワザとなってしまう。

SKELET〈スケルト〉



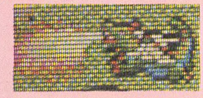
ブラックアーマーとともにバラリスの城を守るガイコツ戦士(アーマー)。魔法でガイコツがよみがえったというだけあって，アーマーと名のつく敵の中では最強だ。やはり正面攻撃は避けて，背後に回りこむべし。

OCTOPUS〈オクトパス〉



フェアリーランドの水中にただ1匹だけ存在する大ダコ。とにかく強いので，1撃を加えたら平野にもどって体力を回復し，また1撃を加える——という戦法をとるしかないだろう。FM-7版では大きな意味を持つキャラクター。

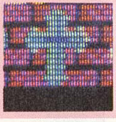
DRAGON〈ドラゴン〉



バラリスの城の上空を飛び回っている恐ろしい敵。口から吹いている火にやられてしまったら，まずひとたまりもないであろう。動きが直線的なので，タイミングをはかるべし。

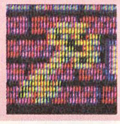
「ハイドライド」アイテム全紹介

十字架



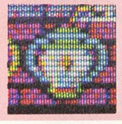
平野の中に置いてある宝箱の中に入っている。効力は，言わずとしれた×××××退治！

秘密のカギ



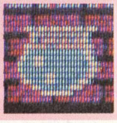
これを持っていないと開けられない宝箱がいくつもある。手に入れるときには，くれぐれもダミーの宝箱に注意するように。

永遠のランプ



これを持っていないと，まっ暗で何も見えない洞窟もある。早めに手に入れること。

不死の薬



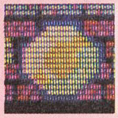
これを持っていれば，ジムは一度だけ生き返ることができる。ただし，終盤にならないと手に入れることができない。

魔法のツボ



ローパーの迷路の中で，ゴールドアーマーが守っている宝。これを持っていないと，ある物が見えない。

イエローストーン



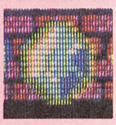
バラリスを倒すのに必要な三つの宝石のひとつ。宝石の入った宝箱には，必ず鍵がかかっている。

正義の盾



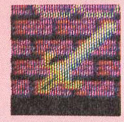
ジムの防御力を大幅にアップしてくれるウレシイ道具。レディアーマーたちが隠し持っているらしいのだが……。

ブルーストーン



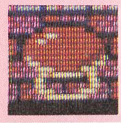
バラリスを倒すのに必要な三つの宝石のひとつ。これが入った宝箱を見つけるためには，ゴールドアーマーの謎を解かなければならない。

勇者の剣

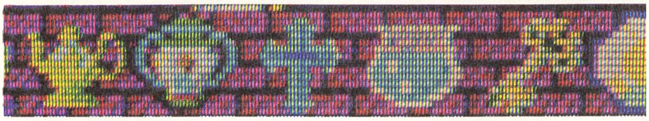


これを手に入れると，攻撃率が2倍になる。わりと簡単に手に入るので，序盤のうちに手に入れておこう。

レッドストーン



バラリスを倒すのに必要な三つの宝石のひとつ。3人の妖精を集めなければ，これを見つけることは不可能。

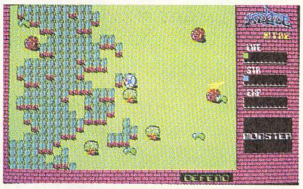


「ハイドライド」攻略法



まずはジムを鍛(きた)えよ

RPGでは，とにかくキャラクターを鍛えることが第一。どんなにお金やアイテムを手に入れても，キャラクターが殺されてしまっては何にもならないからだ。この『ハイドライド』にも，それはあてはまる。必死に洞窟に入ってアイテムを探すのもいいけれど，まずは地上でできるだけＬＩＦＥの値をアップさせよう。最初はスライム，つぎにローパー，さらにゾンビという順で戦っていけば，最低でもレベル６までは上げられるはずだ。単調でめんどうくさい作業だけど，これなしでＲＰＧを征服することはできないのだヨ。

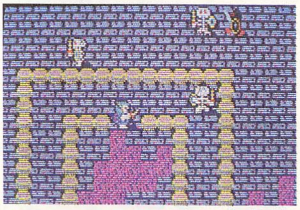


《写真１》さあ，ゲーム・スタート。まずはスライムを倒してLIFEを上げよう！

敵との戦いは効率的に

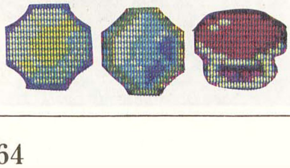
フェアリーランドに住んでいる生物たちは，みな直進する性質を持っている。これを正面から堂々と受ける必要はない。ジムはどの敵よりも足が速いのだから，素早く敵の背後にまわりこんじゃえばいいのだ。敵はうしろに攻撃することができないから，ジムの一方的な勝利に終わるというわけ。このテクを完全にマスターすれば，ドラゴンやエルなどの強敵もまったく恐くないゾ。

さらに，迷路内で使える㊙テクをここに公開しよう。写真２，３のように迷路の曲がり角で半キャラ分だけ自分の体を出し，カベに向かって歩き続けるのだ。こうしていれば，自分はまったくダメージを受けずに敵を倒すことができる（ただし，２回以内の攻撃で倒せる敵のときにかぎる)。バラリスの城の中でこのテクはとても役に立ってくれる。





《写真2↑，3↓》迷路内の㊙テクニック



セーブゲームを多用せよ

『ハイドライド』には，好きな場面10か所でセーブできる機能がついている。この機能を使わないでいる手はない。ＬＩＦＥがひとメモリ上がるたび，新しいアイテムをひとつ拾うたびに，どんどんセーブしていこう。万が一，ミスって敵にやられてしまったときでも後悔しないですむからね。

安全地帯を探せ

敵にやられたダメージを回復するために平野で休んでいたら,ローパーが襲ってきた！——こんなときは，思わずドキッとしちゃうよね。こんな思いをしないためにも,安全地帯を探すことはだいじな仕事なんだ。各機種版それぞれに，敵が絶対こない安全地帯があるから探してみてネ。もちろん，洞窟の迷路内にだって安全地帯はあるんだヨ。

DEFENDモードをうまく使え

このゲームでは，スペース・バーを押すことによってATTACKモードとDEFENDモードを切り変えられるのだが，ＤＥFENDモードを使う人は少ないと思う。なぜならば，ATTACKモードでなら１発で倒せるスライムを倒すのにでさえ，DEFENDモードだと３～４回も攻撃しなくてはならないからだ。ところが，ゲームの後半になると，このDEFENDモードが非常に大切な役割を果たすということをキミはご存知かな？　オクトパスのような攻撃力の大きいヤツと戦うときには，DEFENDモードを使うのが正解。たしかに相手に与えられるダメージも少ないけれど，こちらが受けるダメージも同じくらいに少ないからだ。チョビチョビと攻撃して，セコセコと体力を回復する——，これを何度もくり返せば，どんな強敵でも倒せるゾ！

3人の妖精はどこにいる？

このゲームで最大のポイントは，アン王女の分身である３人の妖精を探し出すことだろう。１人目，２人目は同じ方法でいいので比較的楽に発見できると思うが，３人目で悩んでしまう人が多いんじゃないかな? 特別にヒントをあげると，３人目の妖精はウィザードの魔力によって捕えられているんだ。キミがどうにかしてその魔力を解いてあげればいいんだヨ。



《写真４》ヤッタ！３人の妖精をそろえて城の前にやってきたぞ！でもドラゴンが強そうだなぁ

機種によるちがい

この『ハイドライド』は，各機種用によって多少ちがったところが見られる。それをいくつかあげてみよう。

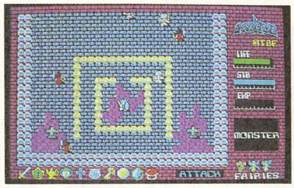
1）Ｘ１版ではドラゴン，オクトパス，ゴブリン，ＭＳＸ版ではオクトパス，ゴブリン，ＭＳＸ２版ではオクトパスが登場しない。
2）ＭＳＸ版ではブラックアーマーがグリーンアーマーとなっている。
3）FM-7版では，２種類の隠れキャラが存在する。
4）Ｘ１版では後半になるとウィスプが地上に出てくる。
5）ＰＣ-8801版だけ，川の水をなくす方法

がちがう。
6）ＭＳＸ２版のみエンディングが異なる。
7）タイトル・ミュージックはPC-8801版のみあり，ＢＧＭはPC-8801版のみ異なっている。また，エンディング・ミュージックはPC88版とFM-7版のみ異なっている。
8）Ｘ１版とMSX版のみ画面がスクロールする。

その他の付加機能

PC-8801：ミュージックのON/OFF可
PC-9801：10段階スピード調節機能あり
PC-6001：ジョイスティック対応
FM-7：ミュージックON/OFF可。メモリー・セーブ/ロード機能，３段階スピード調節機能あり。
Ｘ１：ジョイスティック対応
MSX／MSX２：ジョイスティック対応。メモリー・セーブ/ロード機能あり。
MSX（ROM版）：５段階のスピード調節。12文字のパスワードによるセーブ機能あり

特別掲載
ハイドライド攻略のための㊙資料



◀先へ進むほど強い敵がウヨウヨいる。キミのジムは王女を救いだすことができるか

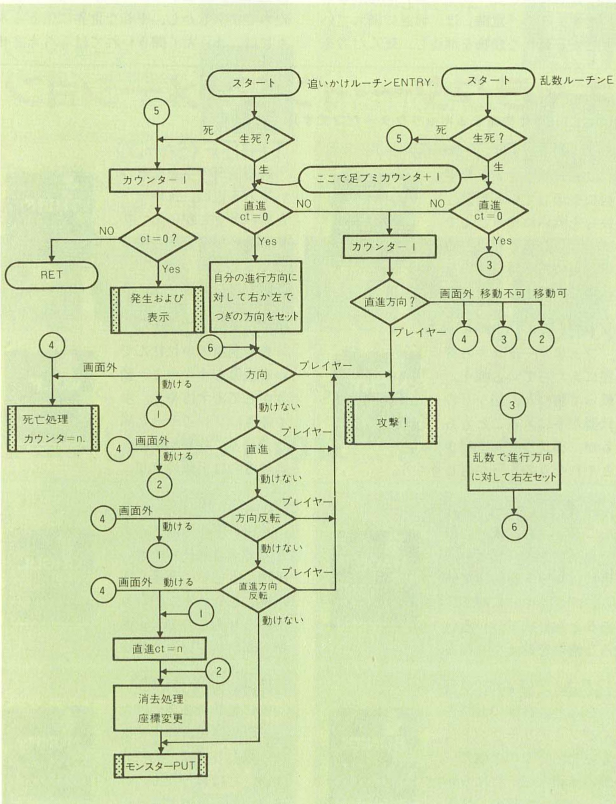
史上初公開！　これは『ハイドライド』ファンなら泣いて喜ぶ，「ジムの経験値増加表」と，「敵移動のフローチャート」だ。まず，この「経験値増加表」を見れば，どのレベル（ＬＩＦＥ）のときにどの敵を倒せば経験値（ＥＸＰ）がいくつ上がるか，ということが一発でわかっちゃう。たとえば，スタートの時点では，ジムはＬＩＦＥが10なわけだから，ＳＬＩＭＥを倒すとＥＸＰが１，ＲＯＰＥＲを倒すとＥＸＰが２上がるというわけだ。

また，フェアリーランドにおける敵の移動のフローチャートを見れば，敵の行動パターンを知ることができる。このフローチャートを完全に理解すれば，キミは絶対に敵にやられなくなる（？）キミも，この二つの資料を参考にして，『ハイドライド』を征服してくれ。

《第１表》ジムの経験値増加表

name ＼ ジムのLIFE	10～	30～	50～	70～	90～
LADYARMOR（レディアーマー）	5	1	0	0	0
ZOMBIE（ゾンビ）	2	2	1	0	0
GOLDARMOR（ゴールドアーマー）	5	1	0	0	0
GOBLIN（ゴブリン）	5	1	0	0	0
BLACKARMOR（ブラックアーマー）	10	5	2	1	0
ROPER（ローパー）	2	1	0	0	0
SKELET（スケルト）	10	5	2	1	0
SLIME（スライム）	1	0	0	0	0
STIRGE（ステージ）	1	0	0	0	0
SCORPION（スコーピオン）	5	2	1	0	0
KOBOLD（コボルド）	1	0	0	0	0
GOLDARMOR（※）	3	1	0	0	0
EEL（エル）	50	10	2	1	0
OCTOPUS（オクトパス）	100	50	20	10	5
岩	変化なし（攻撃できない）				
WIZARD（ウィザード）	10	2	1	0	0
DRAGON（ドラゴン）	100	50	21	10	5
WASP（ワスプ）	1	0	0	0	0
VAMPIRE（バンパイア）	2	1	0	0	0
WISP（ウイスプ）	7	3	1	0	0
VARLYS（バラリス）	※必ずレベルアップする				

（※）は，ローパーの迷路の中にいるゴールドアーマーです。



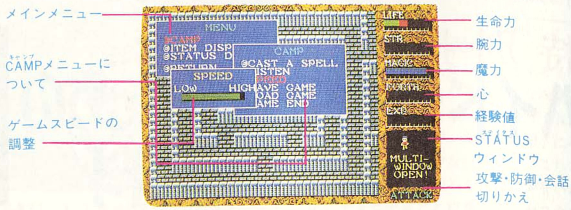
《第１図》敵移動のフローチャート

ハイドライドII
(T&E SOFT)

for PC-8801/mkII/SR
FM-7/NEW7/77
X1/C/turbo

あの『ハイドライド』の続編が，ついに85年12月に新登場／　前作の数倍のスケール，さらに魔法や会話モード，FORTH(心)という新しい要素も加わって，おもしろさも数十倍にアップした。その超大作を，いち早くみなさんにおとどけしよう／

これがマルチウィンドー画面だ／



プロローグ

これは私たちが住んでいる世界とは，まったく次元の異なった世界でのお話です。伝説や神話とかが，単なるお話としてではなく現実になったような，そんな不思議な世界です。剣と魔法がすべての世界。その世界をそこに住む人々はフェアリーランドと呼びました。かつて怪物たちに支配されていた時代は終わりを告げ，人々は平和な時代に陶酔(とうすい)していました。

同じ頃，地の底深くで異変が起こりつつありました。ひとつの「意識」が覚醒(かくせい)したのです。その「意識」は，邪悪(じゃあく)に満ちていました。新たな怪物を創造し，死んだ者を蘇生(そせい)させて，地下にひとつの世界と呼べるような物を作りあげてしまったのです。地下を征服した「意識」は，それだけでは満足せず，地上のフェアリーランドにまで，その力を拡大しようとしていました。

この地下の異変に，修道僧たちは早くから気づき，フェアリーランドの人々に説いたのです。しかし，平和な世界に生きる人々には，まったく聞きいれてはもらえませんでした。修道僧たちは，そんなフェアリーランドの人々に失望しました。このままでは怪物が地上に現われる日も近いのです。誰か救世主はいないのか。そんな修道僧たちの願いに心打たれた神は，時空をねじまげ人間の世界とつないだのです。神は人間の中から，まだ心の汚れていない１人の男の子を選んだのでした。

キャラクター・インフォメーション
(SCENE1に登場するキャラクターだけです)

FARMER〈ファーマー〉


フェアリーランドで平和に生活している農民。彼らを戦いに巻きこんではいけない。それほどたいした情報も持っていないので，相手にしないのがベスト。

THIEF〈シーフ〉


森や洞窟の中をうろついている盗賊(とうぞく)。良いヤツと悪いヤツとがいて，プレイヤーの背後から襲ってくることもしばしば。盗賊だけにお金をたくさん持っている。

KNIGHT〈ナイト〉


フェアリーランドの警備にあたっている戦士。戦って勝つと，剣などの武器が手に入ることもあるが，善良なヤツを殺すとそれなりのしっぺ返しをくう。

WOLF〈ウルフ〉


森や洞窟の中に住んでいる凶暴なオオカミ。動きがとてもすばやく，歩く速さはプレイヤーと同じである。攻撃しても，当てるのは至難のワザ。

MAGE〈メイジ〉


ご存知，魔法使い。白いローブを身にまとい，手にはロッドを持っている。プレイヤーに対して，わりと友好的で，いろいろな情報を教えてくれる。

GHOUL〈グール〉


地面の中からムクムクとでてくる気持ちの悪い怪物。主として墓場を住み家としている。生命力がかなりあるので，正面から向かっていくと危険

BONZE〈ボンズ〉


なんと，日本のお坊さんがフェアリーランドにもいた／　この土地で一番の知識人で，だれも知らないような秘密の情報を知っていることが多い。

MUMMY〈マミー〉


体に包帯をまきつけたミイラ男。迷宮の中で現れる敵としては，比較的弱い。とは言っても，背後から襲われると大きなダメージを受けてしまうので注意。

SPIDER〈スパイダー〉


巨大な体と強力な毒を持つ毒グモ。ときどき，魔法による攻撃をかけてくることもある。しかし，中には善良なヤツもいるので，むやみに攻撃しないこと。

ORC〈オーク〉


砂漠の北にある塔の５階でお目にかかれる青鬼。はずかしがり屋なのか，めったに姿を現さない。大量のお金を所有していることもある。

LICH〈リッチ〉


迷宮の中に現れる邪悪な魔法使い。前作のウイザードと同様に，火の玉を投げて攻撃してくる。だが，その魔力には限りがあるので，弱ったところを攻めればイチコロ。

WORM〈ウォーム〉


広大な砂漠にウジャウジャ潜んでいる巨大なイモムシ(?)。ふだんは砂の下にもぐっているのだが，ひとたび攻撃を受けると，その姿を現わす凶暴な敵。

FIRE-EL〈ファイヤー・エレメント〉
迷宮内を不気味に飛び回る火の玉。前作のウィスプのしんせきだろうか？生命力，攻撃力ともに強大なので対決は避けたほうがいい。



AZER〈アザー〉
シーン１脱出のカギを握る悪の魔法使い。魔力によって隠された部屋に潜んでいてファイヤー・エレメントを自在に操る。攻撃力はないが大切な宝を持っている。



SHOPMAN〈ショップマン〉
町でお店を経営している商人。金もうけ第一主義だが，悪人には商品を売ってくれない。彼らと戦うことはできないようになっている。



主要アイテム大紹介

SHORTSWORD〈ショート・スウォード〉
短剣。武器屋で売っている一番安い武器。



HOLYSWORD〈ホーリー・スウォード〉
聖なる剣。武器屋で売っているが，やや高い。



LASERSWORD〈レーザー・スウォード〉
幻の光剣。ある場所に隠されている。爆発的なエネルギーを秘めている。



SKULLROD〈スカル・ロッド〉
先にしゃれこうべのついたツエ。持つと多少の魔力が使える。



GEMROD〈ジェム・ロッド〉
先に水晶のついたツエ。なんでも屋で売っている。



DREAMSTAFF〈ドリーム・スタッフ〉
幻夢のツエ。持つと強大な魔力を使えるようになる。



HELMET〈ヘルメット〉
鉄製のかぶと。なんでも屋で売っている。



CHAINARMOR〈チェイン・アーマー〉
くさりかたびら。武器屋で売っている。



PLATEARMOR〈プレート・アーマー〉
青銅のよろい。武器屋で売っている。絶大な防御力を持つ。



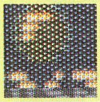
MINDSHIELD〈マインド・シールド〉
精神の盾。武器屋で売っている１番安い盾。



LIFESHIELD〈ライフ・シールド〉
命の盾。武器屋で売っている。地下帝国へ行くためには，ぜひ必要。



COLOR-CRYSTAL〈カラー・クリスタル〉
いろいろな場所で手に入る色つきのクリスタル。コレは何を意味するのか？



KEY〈キー〉
宝箱を開けるのに必要なカギ。そのほかにも，使い道はいろいろあって……。



LAMP〈ランプ〉
洞窟の中へ入るときには必ず必要。前作の永遠のランプとはちがい，オイルを使うので，洞窟へ出入りするたびに火をつけたり消したりしよう。なんでも屋で売っている。



SALVE〈サルブ〉
傷を治療するのに使う薬。



ANTIDOTE〈アンティドウト〉
解毒剤。



MYSTICDRUG〈ミステック・ドラッグ〉
透明人間になる薬。なんでも屋で売っていることもある。



アイテムを装備すると主人公は進化する!!


スタートの状態


剣を持った状態


剣，盾を持った状態

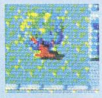

剣，盾，ヨロイを装備した状態


剣，盾，ヨロイ，カブトを装備した最強の状態

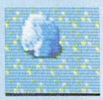

剣をツエに持ちかえた最強の状態

フェアリーランドの気になる物体

TREE〈木〉
前作では妖精が隠れていたが，はたして今回は？



ROCK〈岩〉
前作のように動き回る岩はひとつもないけど……。



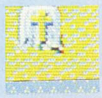
TREASURE BOX〈宝箱〉
ご存知，宝箱。今回の冒険では，いくつ見つけられるだろうか？　前作とちがって，それがある場所に行かないと，見えない。



TOWER〈塔〉
砂漠の北にある古い塔。入口にはカギがかかっている。うわさによると，５階建てになっているらしい。



TOMBSTONE〈墓石〉
墓場にたくさんある，十字の刻みこまれた石。



？？？
さて，これは何でしょう？



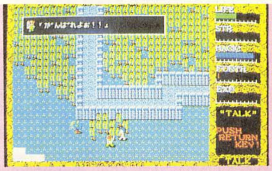
魔法一覧表

『ハイドライドII』が前作ともっともちがう点は，さまざまな魔法が使えるということだ。ここでは，その魔法を一覧表にして紹介してみた。

魔法の使えるモード	魔法の名前	使用するのに必要なレベル	使用する魔力	効果
CAMP	DETOXICATE	2	8	解毒
	REINFORCE	4	16	治療
	JUMP	8	32	一つ上の階へあがる
	TELEPORT	16	64	森の町へ帰る
ATTACK	FIRE	2	10	火の玉を投げる
	ICE	4	20	氷の液体を発射する
	WAVE	8	30	波動を投げて，直線上にいる敵に攻撃を与える
	MAGMA	12	40	自分の周囲３×３内の敵に攻撃を与える
	FLASH	16	60	画面上の敵すべてに攻撃を与える
DEFEND	REVOLVE		20	敵の動きを反転させる
	SEARCH		35	画面上に隠された秘密を探す
	SLEEP		50	敵の攻撃力(STR)をさげる
	CLOUD		50	敵の防御力をさげる
	SILENCE		50	敵の魔力をさげる

『ハイドライドII』名場面集

このゲームには懸賞がついているので，くわしい攻略法を紹介することはできないけれど，このページでゲームの名場面をいくつか紹介してみた。キミもこれを参考にして，数々の謎を解き明かしてくれ。



まずは，平野の中を歩き回っているナイトに話しかけてみた。「がんばれよぉ!!」と応援してくれたものの，なんにも情報を教えてくれない。それもそのはず，ＦＯＲＴＨの値が低すぎるからなんだ。

フェアリーランド商店一覧

●武器店“BOMBER”(ａ)

武器やよろいを売っている。多少値段は高い。

●なんでも屋“BONBON”(ｂ)

武器からランプまで，さまざまな物を売っている。ときには，思わぬ堀り出し物があることも……。

●寺院(ｃ)

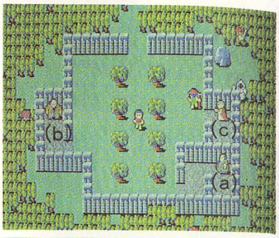
修行料を払うと，腕力(ＳＴＲ)を上げるためのアクション・ゲームをプレイすることができる。

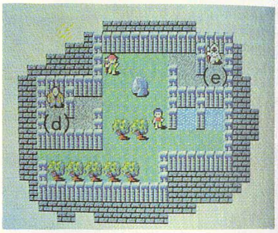
●Ｔ＆Ｅ CLINIC(ｄ)

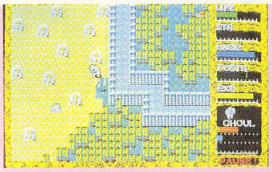
フェアリーランド内にただひとつある病院。傷の治療・解毒・薬の販売をしている。

●魔導師の館(ｅ)

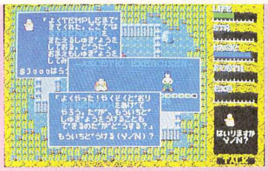
ここへくると，魔力を増すことができる。ここの魔法使いは，いろいろな情報を知っているらしい。この店のある場所は……。







墓場でセッセとゴール退治。ＦＯＲＴＨをあげるためには，これが１番てっとり早い方法なんだもの。めんどうくさがらず，キャラクターを鍛えあげよう。こういう単純作業なしにＲＰＧを征服することは，不可能なのだ



寺院の中では，お金を払うと，ＳＴＲＥＮＧＴＨを鍛える修業をしてくれる。ボンズとボクシングの試合(？)をして，勝てばＳＴＲＥＮＧＴＨの値があがるのだ。ただし，負けると大損になってしまうので，注意するように



砂漠のまん中で，ウォームの群れに囲まれてしまった!!　まさか，こんなにたくさんのウォームを一度に相手にできるわけないから，すばやく動いてつぎの画面へ逃げこむしかないだろう



森のまん中にある町へやってきた。寺院と２軒のお店があるので，それぞれに入ってみよう。だけど，ＦＯＲＴＨの値が低いと門前払いをくってしまうョ。人間はやっぱり，誠実さが第一なのだ！



ワァ！　なんでこんなにまっ暗なんだ!?　そりゃもちろん，ランプを持たずに洞窟の中に入ってしまったからだよね。ちゃんとアイテム・ディスプレイにして，ランプを手に持ってから洞窟に入るようにしよう



ウ〜ン，あそこにあるタワーには，どうやって入ったらいいんだろう？　入口のドアには，しっかりとカギがかかっているし……。どこかでカギを見つけてこないとダメなのかなあ

第4章

キミは何本プレイしてみた？

アドベンチャー・ソフト総カタログ



いや，ずいぶんたくさんのソフトが発売されているものですね。この章では，日本で発売されたアドベンチャー・ゲームで，現在入手可能なものを画面写真と共に紹介しています。

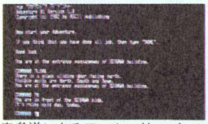
また，ある程度の独断で，ソフトには★，◎，○，無印の４段階のランク付けをしています。プレイするときの参考にしてください。

このランク付けは，あくまでも個人的な印象ということです。

あまりとらわれずに，楽しんでください。

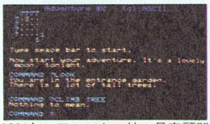
ASCII

表参道アドベンチャー
for ＰＣ80(Ｔ)
3,500円



表参道にあるアスキー社のビルに忍びこんで秘密書類を盗み出せ！日本で最初のＡＶＧ。オール英語のテキスト版。

南青山アドベンチャー
for ＰＣ80(Ｔ) ＰＣ60(Ｔ)
1,800円



2001年，ア・スキー社の最高顧問の屋敷を破壊することがキミの目的。英語入力本格的テキスト版ＡＶＧ。

BANDAI

サザンクロス
for ＰＣ88(Ｔ) PC98(D)
X1(Ｔ)ＦＭ(Ｔ) PC88(D)X1(D)
4,800円 ＦＭ(D)6,800円



荒廃した地球を救うためには南十字星にあるカプセルがいる――宇宙人から手紙をもらったキミは，ひとり宇宙へ旅立った。

ベーシックシステム

熱海温泉アドベンチャー
for ＰＣ 80(Ｔ)
3,500円



殺人事件の疑いをはらすため，恋人のナツコと共に１億円のバッグを捜す。

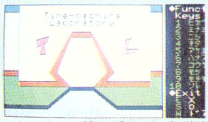
BOND SOFT

不思議の森のアドベンチャー
for ＭＺ(Ｔ)
3,000円



森で迷子になってしまったキミは果たして無事に抜け出すことができるか？
テープ版ながら，画面数は 100 以上。

タイムシークレット
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
Ｘ1(Ｔ)ＭＺ(Ｔ)
4,000円



強大な勢力を持つダナーク人が地球に攻めこんできた！人類を救うためには，時間の旅をしてヤツラの弱点を探し出さなければ。

タイムトンネル
for PC88(T) ＭＺ(Ｔ) ＰＣ88(Ｄ)
PC80(T)PC60(T) 5,800円
FM(T)X1(T)4,300円



地球の植民星である惑星ベガサイド上でキミはまたもやタイムトリップ！ダナーク軍の勢力を弱める方法を考えないと…。４とおりの結末がある。

タイムシリーズ第3弾
for
未定



１度ゲームを解き終えてもう１度プレイすると，さっきプレイした時のキミがゲーム中に登場し，ちがった展開になるというマルチ・エンディングＡＶＧ。

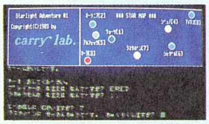
レザムール
for ＰＣ88(Ｄ2)予
未定



宇宙を旅するＳＦアドベンチャー。登場人物たちとの複雑な人間関係が重要な意味を持つ。ボンドソフトの自信作。

Carry-lab

スターライトアドベンチャー
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ60(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)
3,800円



八つの星がある太陽系にやってきたキミは数々の冒険を体験する。テキスト版ＡＶＧ。

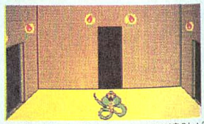
スターライトアドベンチャーII
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
Ｘ1(Ｔ)ＰＣ60(Ｔ)
3,800円



「スターライトアドベンチャー」の続編。例によってキミは宇宙の星々を飛び回る。テキスト版。

チャンピオンソフト

ファラオの呪い
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)
3,800円



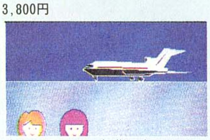
砂漠の地中奥深くから古代遺跡が発見された。それは，ファラオのピラミッドだった。調査団長のキミは，すぐ現地へ飛んだ。

クレージーハウス
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,800円



信じられない構造になっている家の中に侵入！キミの任務は宝を手に入れて無事に家から脱出することだ。

オルリー空港殺人事件
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)
3,800円



パリのオルリー空港で女子大生のかなえと明菜が殺人事件に巻きこまれてしまった。キミが事件を解決するのだ！

アタックひろ子ちゃん
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)
3,800円



ペンフレンドのひろ子ちゃんはとてもカワイイ女の子。彼女に会うためにキミはサマースクールの寮へと向かった。

鬼厳城
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)
3,800円



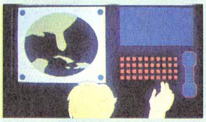
怪盗ルパンの同名小説とは関係なし。地獄に落ちてしまったキミがそこから脱出するまでの物語だ。

四次元少女リディア
for PC88(T)FM(T)　PC88(D)FM(D)
X1(T)　X1(D)
4,800円　6,800円



テープ４本組の意欲作。立体メガネがオマケについてくる。このメガネをかけると画面が飛び出して見える!!

カタストロフィー
for ＰＣ88(Ｔ)　ＰＣ88(Ｄ)
ＦＭ(Ｔ)　ＦＭ(Ｄ)
5,800円　7,800円



ＵＦＯの墜落，ＡＩＤＳの治療薬探し，ＡＩＤＳ計画の犯人探しと三転四転する物語。

PERSEUS～洋上の殺意
for ＰＣ98(Ｄ)ＰＣ88(Ｄ)
6,200円



豪華客船ペルセウス号の船室で殺人事件が起こった。キミは犯人を探し出さなければ…。瞬間画面表示。

慶子ちゃんの秘密
for PC88(T)　PC98(D)
PC60(T)　PC88(D)
FM(T)3,800円　FM(D)4,800円



失跡した慶子ちゃんを追ってキミは湘南海岸へ飛んだ。彼女を救い出してプライベートレッスンを受けよう！

COMPAC

フェアリーズ・レジデンス
for ＰＣ88(Ｔ)　PC98(D2)
ＦＭ(Ｔ)　PC88(D2)
4,500円　FM(D2)7,800円



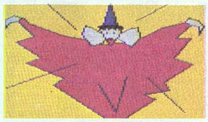
９人の小女たちが暮らしている館を訪れ，彼女たちと仲良しになろう。うまくいくと…ムフフ♡。

魔女モヘカの館
for ＰＣ88(Ｔ)　パソピア７(Ｔ)
3,000円



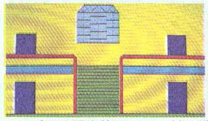
魔女の館に捕われたお姫様を探し出せ！画面数は少ないものの，トリックは複雑。

ミントマークの大冒険
for ＰＣ60(Ｔ)
3,000円



大海原で南海の楽園“パラダイス島”を探せ！その島を見つけたら今度はそこでアドベンチャーだ!!

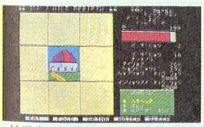
ミネマの宝石
for パソピア７(Ｔ)
3,000円



パソピア７用本格ＡＶＧ。村はずれの幻術師ミネマの館には目もくらむばかりの巨大なサファイアが隠されているという。

COMPTIQ

ワイルド・リバース
for ＰＣ88(Ｔ)
3,000円



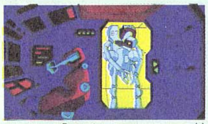
核戦争でなんとか助かったキミは，インジケーターに少女の電波を受信！荒れはてた原野の中でたったひとりの少女探しが始まった。

ラグランジュL２
for ＰＣ88(Ｔ)　ＰＣ88(Ｄ)
Ｘ1(Ｔ)ＦＭ(予)
4,800円　6,800円



宇宙船の通信士ライルは謎のミサイル攻撃を受けて宇宙空間に放り出されてしまった。彼はやっとの思いでスペースコロニーＬ２にたどり着いたのだが…。

ラグランジュL2PART2
for ＰＣ88予
Ｘ1予
未定



大好評の「ラグンジュＬ２」の続編。またもや新しいスペース・トリップがキミを待ち受ける。むずかしさも一層レベルアップ。

カムイの剣
for PC88(T)　PC88(D2)
FM(T)X1(T)　FM(D2)X1(D2)
5,400円　7,800円



同名映画をＡＶＧ化。北海道からカムチャッカ半島へ渡り，カムイの剣を手に入れるのだ！グラフィックが遅いのが残念。

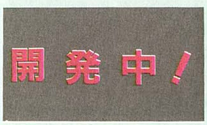
CROSS MEDIA

新竹取物語
for ＰＣ88(D2)ＰＣ60(Ｄ2)
ＦＭ(D2)Ｘ1(Ｄ2)
9,800円



「竹取物語」のパロディ版。かぐや姫を見つけ出すことが最終目的だが，愛人バンクはあるわ　ハイパーオリンピックはあるわでモウ大変！得点制。

新竹取物語II
for
未定



ご存知「新竹取物語」の続編。またもや磨き上げられたギャグと風刺が笑撃となってキミを襲う。

ディ・ドリーム



有名ＳＦ作家の原作による難解ＡＶＧ。異星人によって閉じこめられてしまったＵＦＯの中から脱出せよ！

卒業写真
for
未定



愛と夢が現代人の感性を鋭くえぐる超現実的ＡＶＧ。キミの行動によって周囲の人が傷ついちゃうこともあるのだ。

CSK

展望台
for
未定



殺人事件を題材にしたミステリーＡＶＧ。まだ開発中なので詳しいことはわからないが，ストーリーが素晴らしいそうだ。

サタデーナイト・イン・六本木
for ＰＣ88(Ｔ)　ＦＭ(Ｄ)
ＦＭ(Ｔ)　6,800円
3,900円



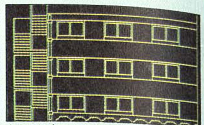
六本木，土曜の夜。キミはかわいい外人ギャルに声をかけた。２人はどこまで行くのやら…？

ラブ・スコア
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,800円



ブリッコ風・女子大生風・ＯＬ風の３タイプの彼女をデートに誘うゲーム。なんと女子大生が作ったんだって！

BRA BRA
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,800円



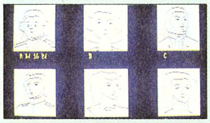
女子大寮に潜入して下着を盗んじゃおう！タイトルの「ブラブラ」というのは，ブラジャーのことなんだよ。

オフィスラブの手ほどき
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,800円



１度はしてみたいオフィスラブがゲームの中で体験できる。これは第１弾のランチタイム編だ。

王妃の首飾り
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)・
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)
3,600円



ベルサイユ宮殿で起こった宝石泥棒事件の犯人を探せ！尋問をしながら犯人を推理していく。

脱出・妖気の樹海
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,700円



白骨死体のメッカ・青木ヶ原でキミは地縛霊や浮遊霊に取り殺されずに脱出できるか？

大奥㊙物語
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)
3,900円



江戸時代の大奥に潜入して秘めごとをしちゃおうというアダルトＡＶＧ。グラフィックが非常に遅い。

ゴルゴ13①～③
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)　①～③各
4,200円



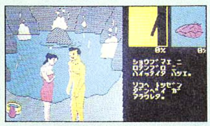
人気マンガ「ゴルゴ13」のＡＶＧ。テキスト版で，分岐がいくつも用意されている。全３部作。

探偵物語①～③
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)　①～③各
4,200円



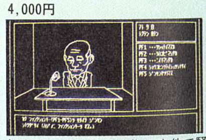
ロードするといきなりひろ子ちゃんの顔が出てくるのには感動！映画に忠実なストーリーで３部作になっている。

温泉みみず芸者
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,900円



借金返済のために温泉芸者となった初栄と，その道のプロ段平がくりひろげる性のテクニック合戦。

首相の犯罪
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
Ｘ1(Ｔ)
4,000円



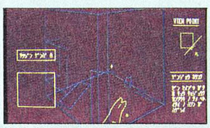
当時ロッキードその他の事件で騒がれていた元首相の犯罪を捜査するＡＶＧ。このソフトは途中で発売中止になった。

道鏡
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,800円



伝説上の怪憎“道鏡”と女帝がガッチリ四つに組んで…？歴史クイズもあるポルノＡＶＧ。

ケンタウルスの殺人
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,600円



筒井康隆原作の推理小説をＡＶＧ化した作品。３Ｄ透視図，尋問シーンなどは注目。

悪女かまきり
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,900円



五月みどり主演の同名映画をＡＶＧ化。肉体を武器に保険金殺人を狙う女の生きざまを描く。

卍（まんじ）
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,900円



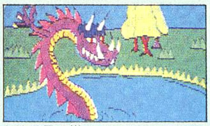
女同志が性感帯を××するというアダルトＡＶＧ。18才未満の人はプレイできませんので念のため。

噴火サバイバル
for ＰＣ88(Ｔ) ＦＭ(Ｔ)
3,800円



火山国日本，三宅島も噴火した。次はどこか？今，命をかけた脱出が始まる。

曼陀羅の謎
for ＰＣ88(Ｄ)
7,200円



宗教世界で遊んじゃうというユニークなＡＶＧ。空海の助けを借りて太陽系を救え！

DATA POP

TREASURE ISLAND
for ＰＣ88(Ｄ2)
8,800円



英単語を覚えられるアクションゲームのオマケ付き。スチーブンソンの「宝島」をＡＶＧ化。漢字表示は見やすい。

DATA WEST

探険隊II「魔境アマゾンの奥地に黄金伝説を見た！」
for Ｘ1(Ｔ)　PC98(D)PC88(D2)
5,800円　FM(D2)X1(D2)
7,800円



ＴＶ番組「水曜スペシャル」のパロディ版。キミの任務は，探険隊を安全に引率していくことだ。

ザ・プロジェクト
for
未定



dB-SOFT

南太平洋アドベンチャー
for PC88(T)　ＰＣ88(Ｄ)
FM(T)X1(T)　ＦＭ(Ｄ)
4,500円　5,500円



南太平洋のどこかにある財宝を探せ！怪物・大ダコなどがキミを襲ってくるゾ！

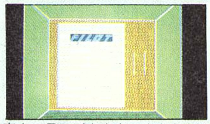
ドンファン
for ＰＣ98(Ｄ)ＰＣ88(Ｄ)
Ｘ1(Ｄ)
6,800円



キレイな女をモノにしちゃうことが目的のアダルトＡＶＧ。最後の画面は超過激！写真集がオマケに付いてくる。

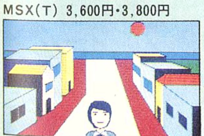
ENIX

星子のアドベンチャー
for ＰＣ88(Ｔ)
3,200円



恋人の星子が宇宙人にさらわれてしまった！キミは謎の宇宙船に乗りこんでいくのだが…。運が良くないと解けない。

ポートピア連続殺人事件
for PC88(T)PC80(T)
PC60(T)FM(T)X1(T)
MSX(T) 3,600円・3,800円



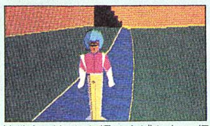
神戸の町で起こった不可解な殺人事件。それを発端に事件は連続殺人へと展開していく。ファミリーコンピュータ用もある。

女子寮パニック
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,800円



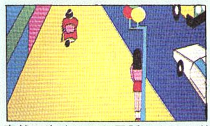
恋人のロムちゃんが女子寮の１室に閉じこめられてしまった。さっそくキミは探しにいくわけだが女子寮は刺激がイッパイ！

不思議な旅
for ＦＭ(Ｔ)
3,600円



核戦争が起き人類は全滅した。幻想の世界にたどり着いたキミは，ジャンドラを倒して再び地球へもどらなければ。

Lovely飛鳥
for ＦＭ(Ｔ)
3,200円



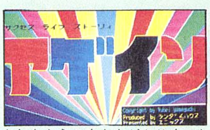
突然の意味シンな電話でキミは彼女の部屋へ…。最後まで目のはなせないラブタッチＡＶＧ。

ハイスクールアドベンチャー
for ＦＭ(Ｄ)
5,600円



県立Ｚ高校の校舎に原子爆弾が仕掛けられた！さあ，どうする？先生の亡霊が追いかけてくることもあるからタイヘン。

アゲイン
for ＰＣ88(Ｄ)ＦＭ(Ｄ)
5,800円



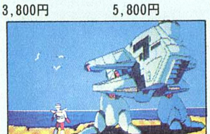
もしももう１度人生がやり直せたら…そんなキミの願いをこのゲームがかなえてくれる。７種類のちがった人生を体験できるのだ。

暗黒城
for ＦＭ(Ｔ)　ＰＣ88(Ｄ)
Ｘ1(Ｔ)　5,300円
3,800円



暗黒の使徒グルーに奪われた“ラバルの鏡”を取りもどせ！ 460画面というのはスゴイ。

ザース
for ＦＭ(Ｔ)　PC98(D)PC88(D)
ＭＳＸ(Ｔ)　FM(D)
3,800円　5,800円



ＳＦ・ＡＶＧの代表作。核戦争を起こしたコンピュータ“オリオン”を正常化せよ！アニメっぽい画面がマニアに大ウケ。

ウイングマン

for PC88(T)PC60(T) FM(T)X1(T) MSX(T) 4,800円
PC98(D) PC88(D) FM(D)5,800円



少年ジャンプのマンガをAVG化。アオイさん，ミクちゃんとともにドリムノートを探して宿敵キータクラーをやっつけろ！

エルドラド伝奇

for PC88(T) FM(T) 4,800円
PC98(D2) PC88(D2) FM(D2)7,800円



友人のアキラが殺された！その妹ホシコはアマゾネコという謎の集団にさらわれてしまう。すべての謎を解く鍵はアマゾンに…。

TOKYOナンパストリート

for PC88(T) FM(T) X1(T)4,800円
PC98(D) PC88(D) FM(D)6,400円



実体験シミュレーション型AVG。カワイイ女の子をひっかけてホテルへ誘っちゃおう。キミのナンパのテクニックがモノを言うのだ。

軽井沢誘拐案内

for PC88(T) FM(T) X1(T)4,800円
PC88(D) FM(D)X1(D) 5,800円



キミの恋人久美子の妹なぎさが突然行方不明に。この事件の裏には大きな陰謀があるようなのだが…。堀井雄二AVG第3弾。

セイバー

for PC98(D2)
7,800円



これはスゴイ!!登場人物が涙を流したり，ふりむいたりするのだ！AVG界初のパーフェクト・アニメーション・アドベンチャー。

YUKA

for
未定



「ザース」の制作者，スタジオジャンドラがはなつグラフィックAVG第2弾。主人公は広瀬由香というかわいい女の子。またもやヒットの予感。

北斗の拳



あの人気マンガ「北斗の拳」がAVGに！もちろん，キミはケンシロウ。「あたた」と秘孔をついて「ひでぶ」と相手を倒せ！

ウイングマンII

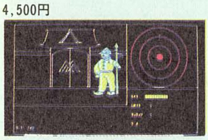


大ヒット作「ウイングマン」の続編。前作でキータクラーを倒したものの，またもや新たな敵が広野健太の前に現れる。

GA夢

西遊記

for PC88(T)FM(T) X1(T)
4,500円



キミは孫悟空。三蔵法師を救うため，金斗雲に乗って妖怪退治に出発だ！わりと原作に忠実。

HUDSON

デゼニランド

for PC88(T)PC80(T) PC60(T)FM(T)X1(T) MSX(T) 4,800円
PC98(D)PC88(D) PC60(D)FM(D) X1(D) 6,800円



AVG最大のヒット作。ディズニーランドならぬデゼニランドで三月磨臼（ミッキ・マ・ウス）を探し出せ！

サラダの国のトマト姫

for PC88(T)PC80(T) PC60(T)FM(T)X1(T) MSX(T) 4,800円
PC98(D)PC88(D) FM(D)X1(D) 6,800円



トマト姫がカボチャ大王にさらわれた！キュウリ戦士のキミはなんとしても姫を取りもどさなければならない。

デゼニワールド

for PC88(予) PC60(予)FM(予) X1(予)4,800円
PC88(予)PC60(予) FM(予)X1(予) 6,800円

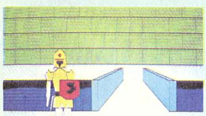


名古屋にできた遊園地デゼニワールド。そこを制御するコンピュータが突如狂い出してしまった！キミはデゼニマンに変身してコンピュータを直せ!!

Humming Bird

ザ・パームス

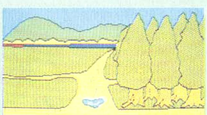
for FM(D)
5,800円



海岸でデートの約束をしていた恋人が海底人にさらわれてしまった！彼女のためならたとえ火の中，海の中…。英語入力。

ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド

for PC98(D)FM(D)
5,800円



病気になったお姫様を助けてあげるまでの物語。動物たちとお友達になっちゃおう。全体的にApple的な雰囲気。

ABYSS

for FM(T) 4,500円
FM(D) 5,800円



キミは宇宙犯罪シンジケートの基地内で記憶を消されてしまった！ミッションABYSSとは果たして何か？

リキャプチャー

for FM(D)
5,800円



ライバル会社から新製品の秘密フィルムを盗み出せ！ギャグやパロディがふんだんに盛り込まれたAVG。パッケージもユニーク。

JAST

地獄の練習問題
for PC88(D2)FM(D)
X1(D2)
6,800円・7,800円



一流の天使になるために，キミは天使用の共通一次試験を受けることになった。地獄を旅して高得点をあげろ!!

ABYSSⅡ・帝王の涙
for PC88(予)FM(D)X1(予)
6,800円



ミッションABYSSを遂行したモズ・シバットが新たな冒険に旅立つ。キミの体には中性子爆弾が埋めこまれているのだ！

天使たちの午後(バージョンアップ版)
for PC88(T) PC88(D2)
FM(T)X1(T) FM(D2)
4,800円 6,800円



あの「天午後」が新たな画面を加えて新発売／同社より発売されている「JAST SOUND」をつなぐと，なんと女の子がしゃべる!!

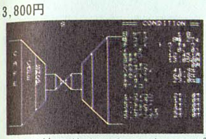
エリカ
for PC88(T) PC88(D)
FM(T) FM(D)
4,800円 6,800円



記憶を失ったキミに次々と敵が迫る。キミが助けた美女とは一体何者なのか？「JAST SOUND」をつなぐと声が出る／

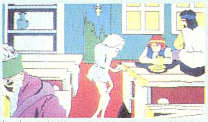
KOEI

アドベンチャーパック
for PC88(T)PC80(T)
FM(T)
3,800円



山の手線アドベンチャーとコンピュータ・ジャックの2本立。1本で二つのAVGを楽しみたいという欲張りなキミに。

コリドール
for PC88(T) PC98(D)
PC80(T)PC60(T) PC88(D)
FM(T) 4,500円 FM(D)6,800円



舞台は中世ヨーロッパ。王位継承権を得るために，あてのない旅が今始まった。テキスト版。

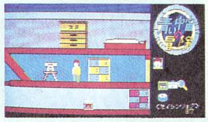
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか？
for PC88(T) PC98(D)
FM(T) PC88(D)
4,800円 FM(D)7,800円



ストロベリーポルノシリーズ第2弾。盗まれた3体の北極6号を探せ／最後には意外などんでん返しが／成人指定。

レーベンプロ

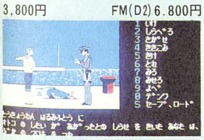
青い宇宙の冒険
for PC88(T) PC88(D)FM(D)
PC60(T)FM(T) X1(D)
X1(T)MSX(T)4,800円 5,800円



小松左京原作の同名の人気小説をAVG化。とはいっても，原作とは全くちがった展開になっちゃうこともある。

LOGIN SOFT

オホーツクに消ゆ
for PC60(T) PC98(D2)
MSX(予) PC88(D2)
3,800円 FM(D2)6,800円



北海道を舞台に次々に起こっていく連続殺人事件。この事件の背景には一体何が？ワンキー入力は画期的。

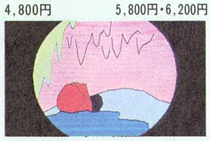
Magical Zoo

ピラミッドの謎
for X1(C) X1(D)
4,800円 5,800円
6,200円



昔からピラミッドと言えば財宝──消息を断った調査隊を救助し，隠された財宝を手に入れろ／

ムー大陸の謎
for FM(T)X1(T) FM(D)
MSX(T) X1(D)
4,800円 5,800円・6,200円



クイズで当たった世界一周旅行中に，ある老人からムー大陸の謎を聞かされた。小型コンピュータをたよりに謎を解き明かせ／

黄金の墓
for PC60(T)FM(T) PC88(D)PC60(D)
X1(T)MSX(T) X1(D)
4,800円 5,800円・6,200円



一通の手紙がきっかけでキミはエジプトで財宝を探すことになった。テープ版とディスク版では内容が全然ちがう。

続・黄金の墓～スフィンクスの謎
for PC60(T) X1(T) PC60(D)
MSX(T) 6,200円
4,800円



実際にエジプトに飛んだキミは，ふとしたことからピラミッドに住むという魔女を退治に向かった。

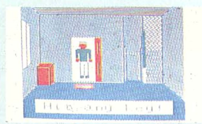
GREY HOUND
for SMC777(D)
39,800円



アメリカ旅行の過程をAVG化。ゲームで遊びながら英会話の勉強ができるゾ／グラフィックもキレイな企画物AVG。

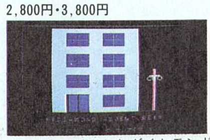
マイクロキャビン

THE SPY
for PC60(D)
5,800円



スパイであるキミは重要書類を盗み出すためにビルに忍びこんだ。しかし，重要書類を手に入れたものの，そこにもワナが／

ダイヤモンドアドベンチャー
for PC60(T)X1(T)
MSX(T)
2,800円・3,800円

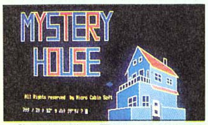


ビルの中に隠されたダイヤモンドを盗み出せ／初期の作品なだけあって，さすがにやさしい。

ミステリーハウスⅠ

for PC88(T)PC80(T) PC60(T)FM(T)X1(T) MSX(T) 2,800円・3,800円

PC98(D) PC88(D)PC80(D) 7,800円

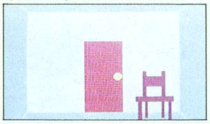


屋敷の中を歩き回り，何重にも仕掛けられたトリックを見やぶってダイヤを探せ！ＡＶＧの古典的名作。

ミステリーハウスⅡ

for PC80(T)PC60(T) MSX(T) 3,800円・4,800円

FM(D) 9,800円



「ミステリーハウス」がさらに難しくなって帰ってきた！一層複雑になったトリックがまたもやキミの頭を悩ませる。

ドリームランド

for PC88(T)PC80(T) FM(T) 4,800円

PC98(D)PC88(D) PC60(D)FM(D)MZ(D) 4,800円・7800円



木かげでウトウトと昼寝をしていたキミは，突然夢の中の世界に迷いこんでしまった。夢の出口はどこに？

THE AGENT

for FM(T) 3,800円

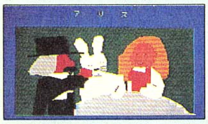


爆弾を積んだソビエト船が横浜に入港。キミの目的は，この船の爆弾を撤去することだ。

不思議の国のアリス

for PC80(T)PC60(T) FM(T)X1(T)MSX(T) 3,500円

PC98(D)PC88(D) PC60(D) 4,500円



ルイス・キャロルの原作に忠実なテキスト版ＡＶＧ。ＡＶＧの製作講座がオマケについてくる。

英雄伝説サーガ

for PC98(D2)PC88(D3) FM(D3)JX4(D3)

9,800円

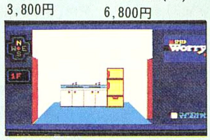


北の谷に住むドラゴンにさらわれた少女を助け出せ！とても美しいグラフィックが動き回るのが売り物のＡＶＧ。

WORRY

for X1(T) MSX(T) 3,800円

X1(D) MZ1500(D) 6,800円

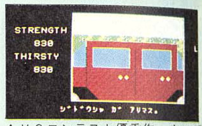


「ミステリーハウス」のスーパー版。画面が自由自在にスクロールするのは圧巻。処理速度も信じられないくらい速い。

GHOST TOWN

for X1(T)

3,800円



ＡＶＧコンテスト優秀作。車に乗って，町の中の家を一軒一軒調べ回り，ゴーストタウンから脱出せよ！

ＮＥＣ

はーりぃ ふぉっくす

for PC60(T) X1(T) 4,200円

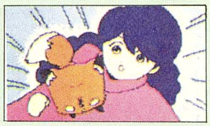
PC98(D)PC88(D) PC60(D)X1(D) 7,800円



ロムス病にかかった子ギツネを助けるため，母ギツネはアブラアゲを求めて野山をかけめぐる。ＡＶＧコンテスト・ストーリー部門入選作。

はーりぃ ふぉっくす 雪の魔王編

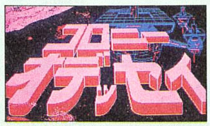
for PC60(T)MSX(T)



大好評の「はーりぃ・ふぉっくす」の続編。寒さで死んでしまった母ギツネをあとに，子ギツネは町へ冒険に出る。

コロニーオデッセイ(冒険編)

for PC60(D3)

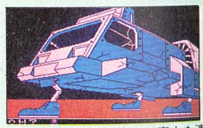


舞台は人類がスペースコロニーに移り住むようになった近未来。ＵＦＯに連れ去られた恋人を探し出せ！ＰＣ66のオマケ。

コロニーオデッセイ(対決編)

for PC60(D3)

9,800円



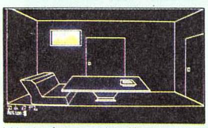
数々のコロニーを旅して恋人を連れ去ったヤツラと対決！グラフィックがとても美しい。

日本ファルコム

ホラーハウス

for PC88(T)

4,800円

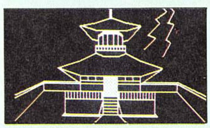


妖怪うずまく恐怖の館に潜入してしまったキミは，なんとかして妖怪本体の息の根を止めなければならない。

モンスターハウス

for MZ(T)

4,500円

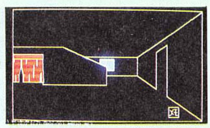


悪霊・妖怪・恐ろしいワナのある屋敷の中で必死に宝探し。ファルコム得意の怪奇ＡＶＧ。

狂気の館

fo PC88(T)

3,800円



「ホラーハウス」の続編。前作で退治したはずのアイツが，キミに復讐をしにもどってきた！館の中で恐ろしい殺人ゲームが始まる。

異次元からの脱出

for FM(T) 3,800円

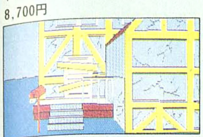
FM(D) 5,800円



恐ろしい異次元の世界から死力を尽くして脱出する物語。異次元の迷宮シーンが数百にも及ぶという力作。

日本マイコン販売

デーモンズリング
for ＰＣ98(D2)ＰＣ88(D2)
ＦＭ(D2)
8,700円



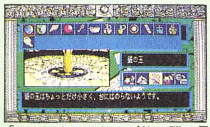
世界の平和を取りもどすため，魔王の館へ潜入し指輪を奪還せよ！ファルコムお得意のホラーＡＶＧ。瞬間画面表示。

アステカ
forＰＣ98(D)ＰＣ88(D)
ＦＭ(D)Ｘ1(D)
7,200円



古代アステカ文明の謎を解くためキミはメキシコのパレンケ遺跡にやってきた。そこでキミが見つけた物とは…？シリーズ第１作。

太陽の神殿(アステカII)
for ＰＣ98(予)ＰＣ88(予)
ＦＭ(予)Ｘ1(予)



「アステカ」シリーズ第２弾。果たしてキミには，アステカ文明の謎が解けるだろうか？前作と同様に瞬間画面表示を採用。

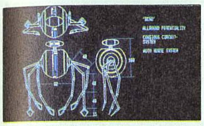
ナイトレッスンＡ♡Ｚ
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
Ｘ1(Ｔ)
3,600円



金髪美少女と知り合ったキミのムフフ♡の課外授業。ＡＢＣを通りこして，一気にＺまで…。

日本テレネット

銀河を救え
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
4,500円



小松左京原作・監修のＡＶＧ。小説付きで30ページにも及ぶマニュアルがスゴイ。シミュレーションとの融合型。

Ｎ・Ｓ・Ｉ

天使たちの午後
for ＰＣ88(Ｔ)　ＰＣ88(D2)
ＦＭ(Ｔ)　6,800円
4,800円



学園一の美女，由美子と××することが目的という超エッチＡＶＧ。カワイイ女の子が続々と登場。18才未満プレイ不可。

ナナちゃんのスター誕生
for ＰＣ88(D)ＦＭ(D)
6,800円



「わたしの名前はナナです。アイドルスターをめざしてどんな困難にも立ち向かうつもりです。」とカワイイ女の子が叫ぶ熱血根性モノＡＶＧ。

PIONEER

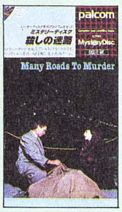
殺人はいかが？
for ＭＳＸ＋ＬＤ
ＬＤ5,800円　ソフト3,800円

レーザーディスクを使ってプレイするＡＶＧ。実際のドラマから犯人を推理するのはオモシロイ。16とおりの異なったストーリーがある。



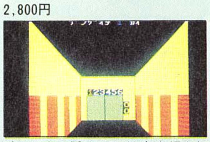
殺しの迷路
for ＭＳＸ＋ＬＤ
ＬＤ5,800円　ソフト3,800円

レーザーディスクＡＶＧ第２弾。失踪事件を調査する探偵の身に次次と新たな事件が起こる。16とおりのストーリーがある。



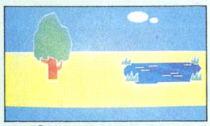
PONYCA

スパイ大作戦
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＰＣ60(Ｔ)ＭＺ(Ｔ)
2,800円



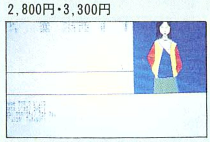
ビルの中に隠された機密書類を探し出せ！プレイするたびに隠し場所が変わるので毎回ちがった展開が楽しめる。

ハッピーブッシュマン
for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)ＭＺ(Ｔ)
3,300円



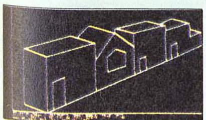
映画「ブッシュマン」の内容にかなり忠実に作られたＡＶＧ。キミは空からふってきたコーラビンを神様のところへ届けなければならない。

幻魔大戦
for PC88(Ｔ)PC80(Ｔ)ＭＺ(Ｔ)
ＰＣ60(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
2,800円・3,300円



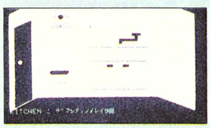
映画「幻魔大戦」をＡＶＧ化。地球侵略をねらうハルマゲドンの手から人類を守れ！ほとんどテキスト版。

黄金の剣
for ＦＭ(Ｔ)
2,800円



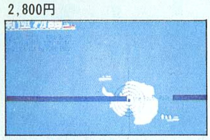
突然，秘宝である黄金の剣の相続権はキミにあるという手紙が舞い込んだ。白黒画面。

ワンダーハウス
for ＰＣ80(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
2,800円



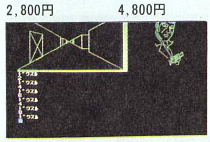
国家最高機密を記録したマイクロフィルムをワンダーハウスの中から見つけ出せ！

南極物語
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＰＣ60(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
2,800円



同名の映画を題材にしたシミュレーションＡＶＧ。南極観測隊の一員であるキミは，南極の気候etc.を正確に予測しなければならない

ゴルゴ13～モレッティー一族惨殺事件
for PC88(T)PC80(T)　ＰＣ88(D)
FM(T)MSX(T)　ＦＭ(D)
2,800円　4,800円



屋敷の中を歩き回り，ドクターＺを殺すことがキミの任務。迷路のスクロールは一見の価値あり。

ゴルゴ13～狼の巣

for PC88(T)FM(T) X1(T) 3,500円 / PC88(D)FM(D) X1(D) 4,800円



地下２階まである“狼の巣”でナチスの総統をまっ殺せよ！前作同様，迷路の高速スクロールはスゴイ。

ペンギンビレッジ

for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ) Ｘ1(Ｔ)
2,800円



Dr,スランプ・アラレちゃんの世界。トリ山さんからアラレちゃんの家に誕生日の招待状が送られてきたが…。

DEMONS

for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ) Ｘ1(Ｔ)ＭＺ(Ｔ)
2,800円



ワンキー入力による変則ＡＶＧ。魔物がウヨウヨする森の中からキミは脱出できるか？

超人ロック

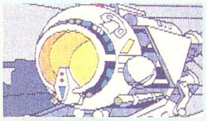
for ＰＣ88(Ｄ)
5,800円



「ミレニアム計画」の中心人物レディ・カーンを打倒せよ！アクションゲームも途中で出てくる。

さよならジュピター

for ＦＭ(Ｄ)
5,800円



太陽系の近くにブラックホールが!!木星を爆発させてブラックホールの軌道を変えなければならない

プロシューマー

オデュッセイ

for ＰＣ88(Ｔ)
3,800円



ギリシャ神話を題材にしたＡＶＧ。メッセージを漢字で表示してくれるのはいいが処理速度があまりにも遅いのが難。

イカロス

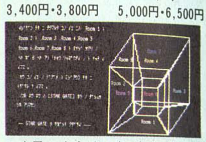
for ＰＣ88(Ｔ)
4,000円



「オデセイア」の続編。イカロスには翼があるのだが…。こちらもメインはＢＡＳＩＣなのでスピードが遅い。

四次元の家

for PC88(T)PC80(T) PC60(T)FM(T) 3,400円・3,800円 / ＰＣ98(Ｄ) ＰＣ88(Ｄ) 5,000円・6,500円



４次元のようにつながり合う家の中から脱出せよ！ワイヤーフレームによる画面が雰囲気を盛り上げる。

ＰＳＫ

諜報部員

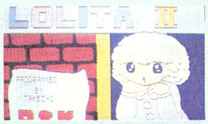
for ＰＣ88(Ｔ) ＰＣ80(Ｔ) 3,400円 / ＰＣ98(Ｄ) ＰＣ88(Ｄ) 5,400円・6,500円



このゲームの目的は果たして何なのか？目的を探すことが目的という異色のＡＶＧ。

Lolita2

for ＰＣ88(Ｄ)ＦＭ(Ｄ)
7,000円



ＰＳＫという社名を一躍有名にした日本初のアダルトＡＶＧ。迷路の中にいる10人の女の子を次々に××しちゃうという過激な内容。

ALICE adventures in wonderland

for ＰＣ88(Ｄ2)ＦＭ(Ｄ2)
8,000円



一見ロリコンぽいＡＶＧに思えるが，内容はしっかりしている。ワンダーランドに迷いこんだアリスがそこから脱出するまでの物語。グラフィックがとてもいい。

FINAL Lolita

for ＰＣ88(Ｄ)ＦＭ(Ｄ)
6,800円

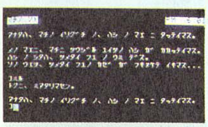


ついに出た！　ＰＳＫのロリータ・シリーズの完結編。町の中を歩き回っていろいろな物を集め，一路女の子のもとへ。グラフィックは超過激！

ＲＡＭ

ダイヤモンド略奪計画

for ＰＣ80(Ｔ) 3,500円 / ＰＣ80(Ｄ) 4,500円



仕掛けだらけの人工島からダイヤモンドを盗み出せ！発売当時は懸賞がついていた。

魔法の泉

for ＰＣ98(Ｄ2)ＰＣ88(Ｄ2)
5,800円



キミは王国の王子様。悪の手から王国を取りもどすために魔法の泉を見つけ出し，伝説の聖剣を手に入れろ！瞬間画面表示。

ラポート

機動戦士ガンダム1 「ガンダム大地に立つ」

for PC88(T)FM(T) X1(T) 3,900円 / ＰＣ88(Ｄ) ＦＭ(Ｄ) 5,800円



大人気のＴＶ「ガンダム」をそのままＡＶＧ化した作品。テーマソングや音声の入ったカセットがオマケについている。

機動戦士ガンダム2 「翔べ！ガンダム」

for PC88(T)FM(T) X1(T) 3,900円 / ＰＣ88(Ｄ) ＦＭ(Ｄ) 5,800円



ガンダムシリーズ第２弾。地球にもどったホワイトベースとガルマ・ザビ率いるガウ攻撃空母との壮絶な戦いを描く。

新紀元社

宝島
for ＰＣ80(Ｔ)
3,500円



嵐に会ったキミは見知らぬ島に流れ着いた。持っている物はコンパスだけ。一体何が起ころうとしているのだろうか？テキスト版

幽霊船
for ＰＣ80(Ｔ)
3,500円



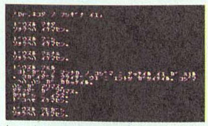
乗っていた船の事故から大平洋を漂流していたキミの目の前に中世の帆船が現れた／この帆船に隠された秘密とは何か？

The Land of Easter
for ＰＣ88(Ｔ)
3,500円



古くからナゾの島といわれているイースター島。キミは今，その島にやってきた／新紀元社初のグラフィックＡＶＧ。

Dr.猫田の不思議な家
for ＰＣ80(Ｔ)
3,500円



家の中をさまようテキスト版ＡＶＧ。家に入るのにさえひと苦労しちゃうかも。

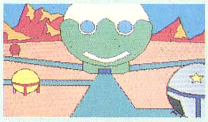
SONY

無人島脱出
for ＳＭＣ777(Ｄ)
5,800円



嵐で流されてきた無人島から脱出せよ／とにかく美しいグラフィックには脱帽。

ニュウアダム＆イブ
for ＳＭＣ777(Ｄ)
6,000円



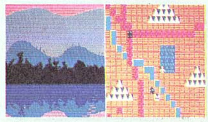
細菌爆弾が暴発し，全人類の中で唯一生き残ったアダムとイブがくり広げる冒険。

法隆寺の謎
for ＳＭＣ777(Ｄ)
7,000円



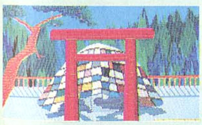
シャーロックホームズと共にキミは７世紀の日本にやってきた。そこでキミが見た物は…？

幻の古代王朝(京都編)
for ＳＭＣ777(Ｄ)
6,000円



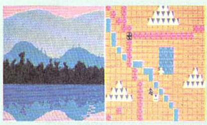
伝説の三輪王朝の謎を求めて京都の土地を歩き回る。

幻の古代王朝(吉野編)
for ＳＭＣ777(Ｄ)
7,000円



古代より伝わる三種の神器「鏡，剣，勾玉」を探し出すミステリーＡＶＧ。

幻の古代王朝(飛鳥編)
for ＳＭＣ777(Ｄ)
7,000円



シリーズ完結編。三種の神器がついに一同に会し，三輪王朝の秘密がわかる。

妖花の謎
for ＳＭＣ777(Ｄ)
6,000円



舞台は2010年。過去の歴史を操作して人類滅亡をくわだてる何者かを退治するため，1900年代の日本へタイムスリップ／

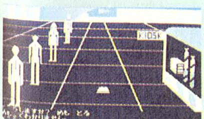
SORD

おーい助けてくれ
for Ｍ５(Ｔ)
4,800円



ひとり流されてしまった無人島から脱出せよ／Ｍ５のスプライト機能を駆使した動く画面がＧＯＯＤ。

逃げろ・逃げろ・逃げろ
for Ｍ５(Ｔ)
4,800円



物語は上野駅の人ゴミの中から始まる。キミはとにかく逃げまくらなければならないのだ。ＳＦ風ＡＶＧ。

SQUARE

デス・トラップ
for ＰＣ98(Ｄ3)ＰＣ88(Ｄ3)
ＦＭ(Ｄ3)
9,800円



Ａ国のジタン博士がＢ国に誘拐された／一流スパイであるキミの任務は，極秘のうちに博士を助け出すことだ。２とおりの結末がある。

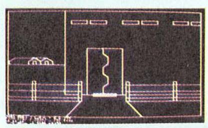
WILL
for ＰＣ98(Ｄ)ＰＣ88(Ｄ)
ＦＭ(Ｄ)Ｘ1(Ｄ)
5,800円



「デス・トラップ」の続編。南海の孤島に仕掛けられた中性子爆弾の爆発をストップせよ／史上初のアニメーション処理を導入。

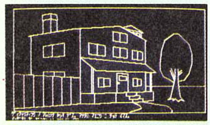
スタークラフト

ミッション・アステロイド
(シェラ・オンライン＃0)
for ＰＣ98(Ｄ)ＰＣ88(Ｄ)
ＰＣ80(Ｄ)ＰＣ60(Ｄ)ＦＭ(Ｄ)
7,800円



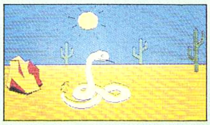
小惑星が軌道をはずれて地球へ接近／至急，宇宙飛行士の順練を終えて惑星破壊に向かえ／時間制限あり。(発売中止)

ミステリーハウス
（シェラ・オンライン＃1）
for ＰC98(D)ＰC88(D)
ＰC80(D)PC60(D3)ＦＭ(D)
2,800円



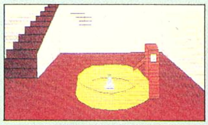
「この家の中に大きなダイヤがある」そう聞いた７人の人間によるダイヤの争奪戦が始まった！やがて次々と殺人が起こり…。ＰＣ60版は発売中止。

ウィザード＆プリンセス
（シェラ・オンライン＃2）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＰC80(D2)ＦＭ(D2)
3,800円



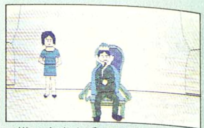
魔女ハーリンにプリシラ姫がさらわれた！砂漠・森・島・山を通りぬけ，城へ向かえ！ほどよい難しさが評判のＡＶＧ史上，不朽の名作。

クランストン・マナー
（シェラ・オンライン＃3）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＰC80(D)ＦＭ(D2)
3,800円



クランストン家の荘園内にある16の財宝を探すことがキミの目的。だが，クランストン卿の亡霊が宝を守っているという噂も…。

ユリシーズ
（シェラ・オンライン＃4）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＰC80(D2)ＦＭ(D2)
3,800円



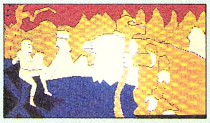
王様の命令を受けた勇士ユリシーズは，伝説の“黄金の羊皮”を求めて海へ出る。ギリシャ神話を題材にしたＡＶＧ。

タイム・ゾーン
（シェラ・オンライン＃5）
for ＰC98(D8)ＰC88(D8)
ＦＭ(D8)
19,800円



画面数1200という世界最大スケールのＡＶＧ。タイムトリップして地球征服を狙う未来人を打倒せよ！

ダーク・クリスタル
（シェラ・オンライン＃6）
for ＰC98(D3)ＰC88(D3)
ＦＭ(D3)
4,800円



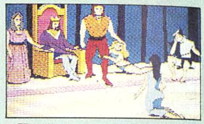
同名映画のストーリーにそったＡＶＧ。主人公のジェンは暗黒の時代にピリオドを打つため，ダーククリスタルの修復に向かう。

トランシルバニア
（ペンギン）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＦＭ(D2)
2,800円



トランシルバニアはドラキュラやオオカミ男などの怪物が住みつく土地。そこへさらわれてしまった姫を救出することがキミの目的だ。

ザ・クエスト
（ペンギン）
for ＰC98(D4)ＰC88(D4)
ＦＭ(D4)
14,800円



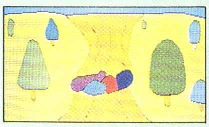
王国を荒らし回っているドラゴンを退治せよ——王様からキミはそう命じられたのだが…。グラフィックは超一級品。

リング・クエスト
（ペンギン）
for ＰC98(D3)ＰC88(D3)
ＦＭ(D3)
12,800円



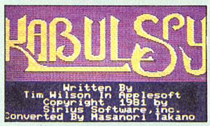
「クエスト」でキミの相棒だったリサが指輪ののろいにかかってしまった。魔術をふるう彼女の力をなんとかおさえなければ…。

ブラックプールの剣
（シリウス）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＦＭ(D2)
2,800円



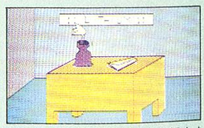
ブラックプールと呼ばれる池のどこかにある伝説の剣を見つけ出すことがキミの目的。得点制。ヒント表示付き。

カブール・スパイ
（シリウス）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＦＭ(D2)
3,800円



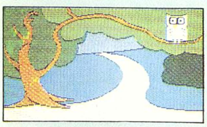
アフガニスタンにさらわれたアイゼンシュタット博士を救出せよ！キミは超一流のスパイ，失敗イコール死だ！

クリティカル・マス
（シリウス）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＦＭ(D2)
6,800円



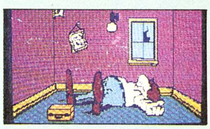
狂った科学者が世界の５大都市を核兵器で同時に破壊することを計画。この狂悪な犯罪を阻止できるのはキミしかいない！

シャーウッド・フォーレスト
（フェニックス）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＦＭ(D2)
11,800円



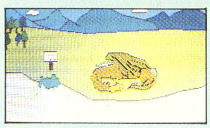
キミはもうすぐ結婚式をあげるロビンフッド。ところがあることのためにキミは記憶を失なってしまった！さあ，早く記憶を取りもどせ！

マスカレード
（フェニックス）
for ＰC98(D2)ＰC88(D2)
ＦＭ(D2)
9,800円



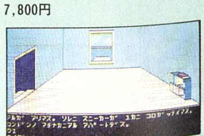
この事件はキミの探偵としてのキャリアの中でもっともむずかしい事件になるだろう…という言葉で始まる推理ＡＶＧ。漢字ひらがな表示。

アドベンチャーランド
（Ｓ.Ａ.Ｇ.Ａ.＃1）
for ＰC98(D)ＰC88(D)
ＦＭ(D)
7,800円



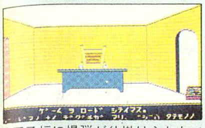
ファンタジーな世界の中に隠された13個の宝物を探し出すことがキミの目的。持ち物数に制限があるため難しい。

パイレーツ・アドベンチャー
（Ｓ.Ａ.Ｇ.Ａ.＃2）
for ＰC98(D)ＰC88(D)
ＦＭ(D)
7,800円



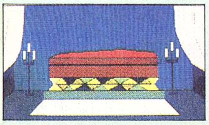
南国の島へ行って財宝を探せ！肩にオウムをとまらせた片目の海賊も登場し，小説「宝島」を思い出させる。

ミッション・インポシブル
(S.A.G.A.#3)
for PC98(D)PC88(D)
FM(D)
7,800円



核原子炉に爆弾が仕掛けられた！ガードの固い核原子センターに入りこんで爆弾を回収せよ！放射能には注意するように。

ブードー・キャッスル
(S.A.G.A.#4)
for PC98(D)PC88(D)
FM(D)
7,800円



ブードー教の呪いにかかったモンテ・クリスト伯を助けてあげることがキミの目的。城の中を歩き回って手がかりを見つけなければ！

ザ・カウント
(S.A.G.A.#5)
for PC98(D)PC88(D)
FM(D)
7,800円



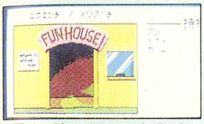
キミがいるところはドラキュラ城の中。ドラキュラに血を吸いつくされる前にヤツにとどめをさせ！グラフィックがキレイ。

ストレンジ・オデュッセイ
(S.A.G.A.#6)
for PC98(D)PC88(D)
FM(D)
7,800円



未知の惑星で宝探しを！ゲーム開始時にA・B・Cの3種類の難易度を選べるというのは画期的。

ファンハウス・ミステリー
(S.A.G.A.#7)
for PC98(D2)PC88(D2)
FM(D2)
9,800円



遊園地に隠された重要書類を探し出せ！果たして、重要書類とは何なのか？瞬間画面表示。

グラッツ・イン・スペース
(シリウス)
for PC98(予)PC88(予)
FM(予)
未定

開発中！

宇宙を舞台にした本格的SF－AVG。

ラスベガス
(シェラ・オンライン)

発売中！

キミの目的は，この町にいる3人の美女と1夜をともにすること。Apple版ではテキストのみだったのがグラフィックつきで登場！

ランギスタンからの脱出
(シリウス)

発売中！

リアルタイムの要素を導入したAVG。キミは牢屋に閉じこめられた囚人。ネズミや子供をうまく利用して，脱獄せよ！

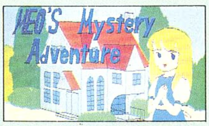
システムソフト

ザ・カビッテッド・ミラー
(ペンギン)
for PC98(予)PC88(予)
FM(予)
未定

開発中！

グラフィックが美しいことで有名なペンギン社の新作。割れてしまった鏡の破片を求めて，王国を大冒険だ！

ミオのミステリーアドベンチャー
for PC88(D)
4,500円



ミオちゃんが雨宿りに入った家は悪魔の館だった！途中でピンポンゲームやマスターマインドも出てくる。

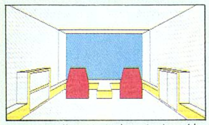
秀和システム・トレーディング

ミコとアケミのジャングルアドベンチャー
for PC88(D2)
4,500円



飛行機が墜落し，ミコとアケミはジャングルに迷いこんでしまった。動物たちの力を借りて神様のところへ行かなければ！得点制。

ジ・アドベンチャー
for PC88(T)FM(T)
2,800円



AVGの作り方を書いた本に付いてくるソフト。コソドロアドベンチャー，プラネットアドベンチャーなど6本収録。

T&E SOFT

プレイボーイ
for PC88(T)
4,000円



心理係数，バイオリズムなどを考えながらコンピュータレディをくどくことがキミの目的。

惑星メフィウス
for PC88(T)PC60(T)
FM(T)X1(T)
MSX(T)4,800円
PC88(D)
FM(D)
6,800円



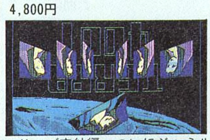
大人気のスターアーサー伝説シリーズ第1弾。銀河の平和を取りもどすため，伝説の剣レイソードを見つけ出せ！

暗黒星雲
for PC60(T)
FM(T)
4,800円
PC88(D)
FM(D)
6,800円



シリーズ第2弾。レイソードの謎を解くため，スターアーサーは暗黒星雲にむかう。しかし，そこは宿敵ジャミルの前線基地なのであった…。

テラ4001
for PC60(T)
FM(T)
4,800円
FM(D)
6,800円



シリーズ完結編。ついにジャミルの本拠地に潜入！敵の首領カセリアはどこに？なつかしいキャラクターが総登場。

日本ビクター

惑星メフィウス(VHD版)

for X1+VHD
MSX+VHD
9,800円



VHDの美しい画面でAVGができる！原作とは多少ちがうストーリーが楽しめるのもGOOD。

テクノポリス

風の谷のナウシカ

for PC88(D)
6,800円



風の谷で虫笛やメーヴェを探すAVG。キャラクターを動かすのがRPG的だが，グラフィックが粗い。

ななこSOS!!

for PC88(D) FM(T)
6,800円

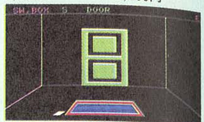


「イヤーン」「ナナコイキマース」などと入力しなければ進めないというアニメファンにしかプレイできないAVG。完成度は高い。

TFK

WONDER HOUSE

for PC98(T)PC88(T) PC80(T)FM(T)X1(T)
3,500円
PC98(D) PC88(D)FM(D)
5,000円

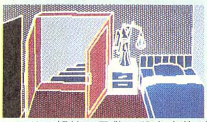


知る人ぞ知る超難解AVG。魔女の館の中に隠された宝を探し出せ！英語入力。

THINKING RABBIT

鍵穴殺人事件

for PC98(D)PC88(D) FM(D)
7,800円



ロンドン郊外の屋敷で殺人事件が起こった。容疑者は5人。この密室殺人には果たしてどんなトリックがあるのか？

道化師殺人事件

for PC98(D2)PC88(予)
7,800円



イギリスの街中でサーカス団のピエロが殺された！複雑な人間関係が次第に明らかに。最後のどんでん返しには思わずビックリ。

TOEMILAND

オファリング

for MSX(T)
2,800円



宝剣の謎を解くためにキミは古代エジプトへ乗りこんだ。質問が歴史に忠実なので，よーく勉強しておかないと解けない。

ランナウェイ

for FM(T)
4,000円



ついに世界は全面核戦争に突入した！キミは見事に核シェルターから脱出することができるだろうか？

東宝

ゴジラ

for PC88(T)FM(T)
4,800円



太平洋上に出現したゴジラは東京地区に多大な被害をもたらした。なんとしてもゴジラをまっ殺せよ！

海底軍艦

for PC88(T)FM(T)
4,800円



謎の地底国ムーの人類征服の野望を打ちくだけ！海底軍艦に乗りこんで今こそ出撃するのだ！

NEW GODZILLA

for PC88(D2)
8,800円

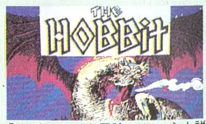


4人の人物の役目を順番にしなければいけないというマルチプレイAVG。エンディングも数とおり用意されている。

トモ・ソフト・インターナショナル

THE HOBBIT

for MSX(T)
4,800円

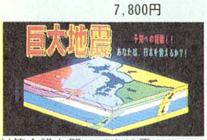


「ホビットの大冒険」という小説をもとに作られた。英語入力だが，従来の入力パターンばかりか文章までも入力可能。

ユニオン・プランニング

巨大地震

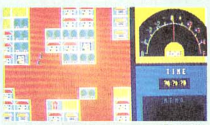
for PC88(T) 5,900円
PC98(D) PC88(D) 7,800円



対策会議を開いて大地震を予測するシミュレーションAVG。漢字で表示してくれるのは読みやすい。

あどべんちゃーイン博多

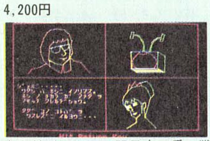
for PC88(T)
4,200円



二千年前に日本に届いた「漢委奴国王」の金印が盗まれた！犯人のメモを集めて金印を探し出せ！

アストロジー・スクランブル

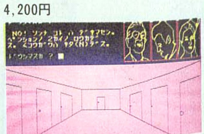
for PC88(T)PC80(T) FM(T)
4,200円



キミはジェミニ，双子座の愛の戦士。今，キミの恋人アクエリアスは悪の帝王サタンに捕われの身となってしまった。なんとしても，彼女を助けだせ！

手掛りを探せ！

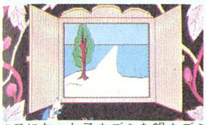
for PC88(T)PC80(T) FM(T)X1(T)
4,200円



ある日，キミの経営するペンションで奇怪な殺人事件が起こった。犯人はだれだ？いつの間にか，キミの身にも恐しいことが…。

The Stray Story

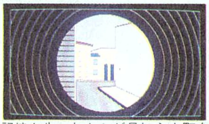
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)
4,200円



迷子になった子ネズミを親ネズミが探し求める物語。絵本風の画面は好感を持てる。

Gメン記憶を探せ

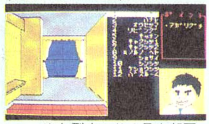
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ80(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)
4,200円



記憶を失ったキミが見知らぬ町をさまよう物語。キミの本当の任務とは果たして何だったのか？

黒猫荘相続殺人事件

for PC88(T)　ＰＣ98(Ｄ)
PC80(T)FM(T)　ＰＣ88(Ｄ)
4,200円　6,800円



ユニークな刑事マサオ君を部下に黒猫荘で起こった殺人事件の謎を解いていく。画面表示は高速。

白バラ連続殺人事件

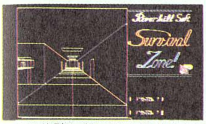
for ＰＣ98(Ｄ)ＰＣ88(Ｄ)
6,800円



死体現場に必ず落ちている白バラは一体何を意味するのか？捜査ファイルがオマケについてくるのはウレシイ。

サバイバル・ゾーン

for ＰＣ98(Ｄ)
6,800円



キミも体験しないか！ＡＶＧの歴史を変えたリアリスティック３次元ＡＶＧ。98ならではの画面がスゴイ！

ジャグラーストーン

for ＰＣ98(Ｄ)ＰＣ88(Ｄ)
ＦＭ(Ｄ)
6,800円



伝説の石ジャグラーストーンを三つ集めると，世界に平和がもどるという。画面を４コママンガのようにしてプレイするモードあり。

狼男殺人事件

for ＰＣ98(Ｄ)ＰＣ88(Ｄ)
ＦＭ(Ｄ)Ｘ1(Ｄ)
6,800円



人気テレビ作家の家で女優が殺された！犯人は狼男の衣装を着ていた人物らしいのだが…。

ZODIAC

for PC88(T)　PC98(D)PC88(D)
PC80(T)FM(T)　FM(D)X1(D)
4,800円　6,800円

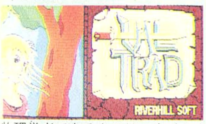


宇宙を舞台に少年ボーイが父デューマ博士を探す物語。相棒のロボット，アーマロイド・マリーがいることもお忘れなく！

WESTSIDE　WING

VAL TRAD

for ＰＣ98(Ｄ2)ＰＣ88(Ｄ2)
ＦＭ(Ｄ2)Ｘ1(Ｄ2)
7,800円



物理学者であるキミは，タイムトリップに失敗して未知の世界に投げ出されてしまった。タイムシップを探して元の世界へ帰らなければ。リアルタイムゲームあり。

AGGRES

for ＰＣ98(Ｄ)ＰＣ88(Ｄ)
ＦＭ(Ｄ)Ｘ1(Ｄ)
未定



ＺＯＤＩＡＣの第２弾。失踪した父，Dr，デューマを探してキミは宇宙を飛び回る。コマンド選択方式。結末は何とおりもある。

EARTHQUAKE

for ＰＣ88(Ｄ)
9,800円



エンタイヤ・ステートビルで火災が発生！ビルの中にいるキミは火が回ってくる前に早く逃げ出さなければ!!

モリコ脅迫事件

for ＭＳＸ(Ｔ)
4,800円

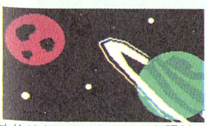


キミは刑事コロンダ。脅迫事件で世間を騒がせている怪人100面相を逮捕せよ！分割ロードはなんと13回！

クリスタルソフト

銀河戦士ダイモス

for ＭＳＸ(Ｔ)
2,600円



オリジナルのストーリーを題材にしたスペースＡＶＧ。画面はフルカラー，戦闘場面では絵が動き音が出る！

白と黒の伝説(百鬼編)

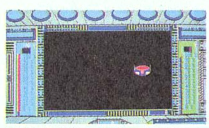
for ＭＳＸ(Ｔ)
4,900円



主人公のシラトリ記者は，超能力を身につけ，百鬼と戦うことに！コマンド選択式。第２弾「転生輪廻編」，第３弾「神々の戦い編」も近日発売予定。

コスモクロス

for ＰＣ88(Ｔ)Ｘ1(Ｔ)
4,800円



地球征服を狙うザクロス星人を倒すため，宇宙に旅立つ。オールＢＡＳＩＣで160KBというのは当時は驚異だった。

聖なる剣

for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ60(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)
4,200円



東の山の魔王にさらわれたお姫様を救出せよ！テキスト版ＡＶＧの名作。

名探偵登場！

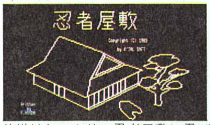
for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ60(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)
4,800円



突然探偵になったキミの任務は，密輸団のボスの家から拳銃を見つけ出すこと。プレイするたびに物の配置が変わる。

忍者屋敷

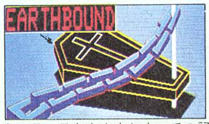
for PC80(Ｔ)　X1(Ｄ)
FM(Ｔ)X1(Ｔ)　5,200円
4,200円



仕掛けたっぷりの忍者屋敷に忍び込んで，密書を探し出せ！１歩まちがえると，もちろん死が…。

アースバウンド

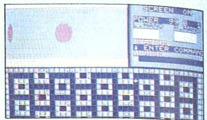
for ＰＣ60(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,800円・4,500円



ある日，目をさますとすべての記憶が失われていた。たったひとつ思い出せる「レディ・ジューン」という人物は一体何者?生産終了。

グランドクロス

for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
4,800円



「コスモクロス」の続編。ＡＶＧ＋３Ｄ迷路＋ＲＰＧ的要素をミックス。テキストサイズはなんと300ＫＢ！

ソフトハウス殺人事件

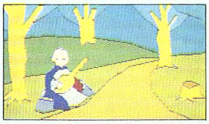
for ＭＺ(Ｔ)
4,200円



某ソフトハウスで起こった殺人事件を探偵のキミが解決していく。使用コマンドリスト付き。生産終了。

白伝説

for ＰＣ88(Ｄ)
6,800円



赤き王と青き王が対決する中，白き者であるキミが平和を取りもどしにやってきた。何とおりもの結末がある。

第5章

ソフトウエア制作現場からのレポート

AVGはこうして創られる



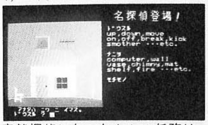
ＡＶＧをプレイしているときに,「いったい，このソフトはどうやって作ったのだろうか」と考えたことのある人も多いことでしょう。

ＡＶＧは，早い話，プログラマーやゲーム・デザイナー対プレイヤーの，頭脳戦ともいえます。このような疑問が生じても当然ですね。

そこで，この章ではシステムソフト社のご協力を得て,「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」をテーマに，アドベンチャー・ゲームができるまでをレポートしてみました。

名探偵登場！

for ＰＣ88(Ｔ)ＰＣ60(Ｔ)
ＦＭ(Ｔ)
4,800円



突然探偵になったキミの任務は，密輸団のボスの家から拳銃を見つけ出すこと。プレイするたびに物の配置が変わる。

忍者屋敷

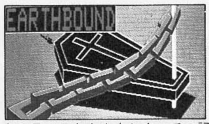
for PC80(Ｔ)　　Ｘ1(Ｄ)
FM(Ｔ)X1(Ｔ)　5,200円
4,200円



仕掛けたっぷりの忍者屋敷に忍び込んで，密書を探し出せ！１歩まちがえると，もちろん死が…。

アースバウンド

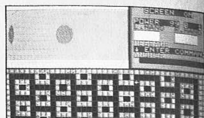
for ＰＣ60(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
3,800円・4,500円



ある日，目をさますとすべての記憶が失われていた。たったひとつ思い出せる「レディ・ジューン」という人物は一体何者?生産終了。

グランドクロス

for ＰＣ88(Ｔ)ＦＭ(Ｔ)
4,800円



「コスモクロス」の続編。ＡＶＧ＋３Ｄ迷路＋ＲＰＧ的要素をミックス。テキストサイズはなんと300ＫＢ！

ソフトハウス殺人事件

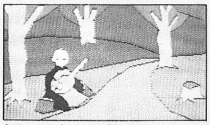
for ＭＺ(Ｔ)
4,200円



某ソフトハウスで起こった殺人事件を探偵のキミが解決していく。使用コマンドリスト付き。生産終了。

白伝説

for ＰＣ88(Ｄ)
6,800円



赤き王と青き王が対決する中，白き者であるキミが平和を取りもどしにやってきた。何とおりもの結末がある。

第5章

ソフトウエア制作現場からのレポート

AVGはこうして創られる

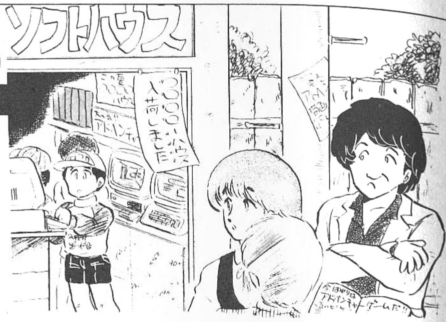


ＡＶＧをプレイしているときに,「いったい，このソフトはどうやって作ったのだろうか」と考えたことのある人も多いことでしょう。

ＡＶＧは，早い話，プログラマーやゲーム・デザイナー対プレイヤーの，頭脳戦ともいえます。このような疑問が生じても当然ですね。

そこで，この章ではシステムソフト社のご協力を得て,「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」をテーマに，アドベンチャー・ゲームができるまでをレポートしてみました。

開発着手（1983年8月某日深夜）



▶ちまたでは，折しもアドベンチャー・ゲームがはやるきざし……

わが「システムソフト」（以下ＳＳ）で1983年７月に『ミオのミステリー・アドベンチャー』というＡＶＧを発売したころ，ちまたでアドベンチャー・ゲームがはやりはじめました。これにのりおくれては…とばかり，再度，本格的なグラフィック・アドベンチャーを作ることになったのです。

初心者向けアドベンチャーを！

はじめは，「初心者も楽しめるものを…」と思っていたのですが，本格的なグラフィックと日本語表示を採用することになって，それならばいっそのこと「初心者専用」にしたらというふうに話がまとまっていきました。

初心者向けで，グラフィックスが生きる舞台として，第一に〝ジャングル〟があがりました。ジャングルが舞台なら，登場する主体は動物となります。マニアックではないけれど，誰にでも楽しめそうなものができそうな感じがするでしょう？

ミコちゃんとアケミちゃん

そして，ジャングルを冒険する主人公は，「ミオの——」で女の子が主人公だったこともあって，再び女の子に決まりました。たまたま，ＳＳにアルバイトにきていた，〝ミコちゃん〟と〝アケミちゃん〟という２人の女の子がおもしろいキャラクターだったので，主人公になってもらうことになりました。

ミコちゃん（メガネをかけている）…まじめで慎重な性格。ちょっと良家の子女といった感じで，あまり冒険せずに無難に走るタイプ

アケミちゃん…明るく楽天的なのはいいけれど，少しおっちょこちょいがタマにきず

というわけで，タイトルもズバリ「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」に決定！

最初は，今はやりのアドベンチャー・ブックのようにストーリーがどんどん展開するかたちで作っていったのですが，このやりかただとストーリーの展開が早すぎて，楽しめるようなものにするにはものすごい量のデータが必要だとわかってボツ。こんなふうにして，現在の『ミコ・アケ』のかたちのモトができあがっていったのです。

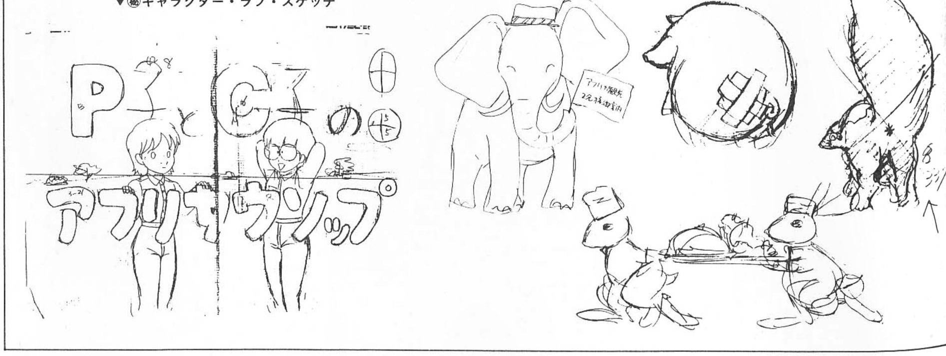




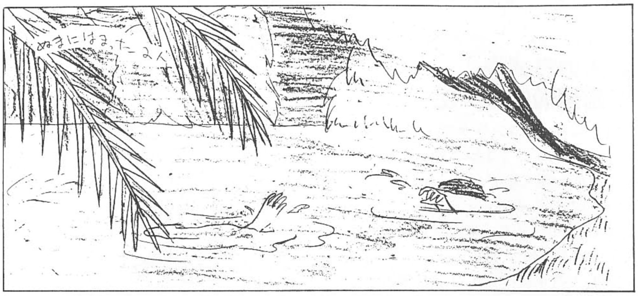
▶ジャングルものへと話は決まっていった

◀なんと，実在の人物がゲーム・キャラクターに

▼㊙キャラクター・ラフ・スケッチ



9月
ストーリーやキャラクターの決定＆マップ作成



▼ストーリーの展開やイメージに合わせて、採用画面が選ばれる。ちなみにこれは「カワイソウすぎる」のでボツ！

ストーリー，キャラクター，マップは，一つずつ決めるのではなく，大まかに部分，部分を決めて，また全体を見直して…といった具合に煮つめられていきました。ポイントは，資料をひっくり返してアイディアのタネを見つけるということと，なるべく多くの人数が思い思いの案をだし合って自由な発想をするということ。といっても，それぞれ自分の仕事がいそがしくて，意見を聞くのには苦労したけれど…。

動物キャラクターの決定

動物は，まず動物図鑑を見ながら，だれでも知っていそうなものをピックアップしていきました。これら動物たちのイメージから，このゲームでどういう役をはたしてもらうかを，いろいろな人間の意見を取り入れながら決めていったのですが，ちょっとシャレがきついものもあったでしょうか？（**編集部注**：歯をみがくライオン，ビールを首に下げたキリン…etc.）

ストーリーとこうした動物キャラクターの配置は，相互に関連しあって決まっていきます。こういうストーリーからこのストーリーに流れるために，こういったキャラクターが必要，といったようにです。



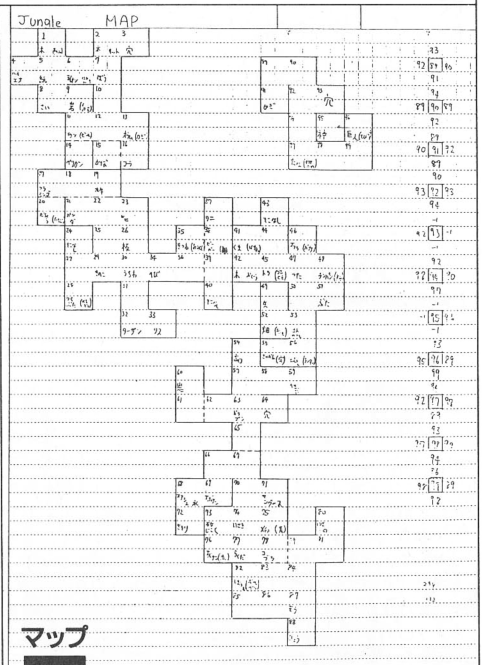
◀「ボツ」や「採用」のユニークなハンコも作られた

マップの作成

マップも，ストーリーを決定する途中で作られていきました。動物たちが２場面に１頭の割合で配置できるように場面数は約90と決定。舞台も，ジャングルの密林だけでは変化に欠けるので，草原，湖，川，砂漠，集落，洞くつ，遺跡と思いつくまま取り入れることにしました。

どこが舞台になるかによって，ストーリー，キャラクターも当然，影響を受けてきます。実際に画面に置いてからボツになったものなどもありました。

マップは，東西南北の広がりがあること，ストーリーが進むにつれて１本道を進むということなどに注意したぐらいで，あとはまったく自由に作られました。



マップ

ボツキャラ特集

▼ゲームにでられなかったキャラクターたちにもおもしろいものはたくさんあるゾ!!



10～11月
プログラム本体の開発をはじめる



▶入力は選択方式に決定した

入力方式や画面構成の決定

ストーリーやキャラクターが決まり，いよいよプログラミング開始となりました。日本語表示で，楽しめるもので，ミコとアケミのキャラクターを生かすために，会話主体でゲームを進めることになりました。

入力方式が選択式になった理由としては

❶キーボードからの入力が簡単
❷言葉さがしでつまってしまうことが少ない
❸スピーディにゲームが進められる

などがありました。

いっぽう，選択式だとアドベンチャー・ゲームのおもしろさがそこなわれる恐れもあります。そこで，つぎのような点(とくに目的語)に注意しました。

❶ストーリーの先のほうで出現するものは，実際にでてくるまで選択肢にださない
❷どのような場面のどのような動詞でも，すべての目的語を選べる
❸どのような組み合わせの入力があっても，時間や場所のつじつまのあった合理的な反応があること

動詞は，当時のアドベンチャー・ゲーム中に使われていたものを参考にし，ストーリーに必要なものを中心に決めました。グラフィックも，広がりを感じるシネスコ・サイズに決定しました(じつは，動詞を表示するのに必要な行数を画面の下に取っただけだったりして…)。

コマンドの選択がカーソル式になったのは，当時『ディスクユーティリティ98』という商品がありまして，その中にあったカーソル方式が気に入ったからなのです。



◀まず，マップの上を移動させることからはじめて，細かいところへ進んでいく

プログラミング

プログラミング言語は，なるべく楽にプログラミングの形を作るために，手軽なＢＡＳＩＣに決めました。

まず，マップを入力し，マップ上を自由に動けるようにすることからはじめました。各動詞に，各目的語が選択されたらどういう反応があるか，を表



◀ミヨちゃんの全身画

「ミコ・アケ」のスコア制について

「ミコ・アケ」では，最後までたどり着くと点数が表示されるようになっています。これは，プレイヤー同士で競いあえるということと，一般にアドベンチャー・ゲームは一度しか遊べないので，何回か遊べるようにするためでした。

ですから最初は，何とおりもの解きかたを用意して，一番よい方法で解いたら高得点になるようにするつもりだったのです。ところが，ひととおりの方法をプログラミングした時点で，メモリがほぼいっぱいになってしまい，あまりバリエーションを持たせることができなくなってしまいました。実際解きかたに幅のあるところは，ドラゴンを倒すところだけ(ビールを使うか，弓矢を使うか）なのです。

スコア制は別にしても，解きかたが１種類しかないのは，やはり不合理です。次回アドベンチャーを作る機会があれば，何とおりもの解きかたがあるものにしたいですね。

ところで，スコアの他の部分は，減点方式になっています。動物をいじめたり，意味のない行動をとると，スコアはさがっていきます。

高得点を出すには，ムダな行動をせず，最短キョリでゴールすることです。

にまとめながら，細かい部分を決定していきます。この表に従って，一つずつ使う動詞をふやしていくのです。このときデバッグも同時に行なったので，あとのデバッグは楽でした。

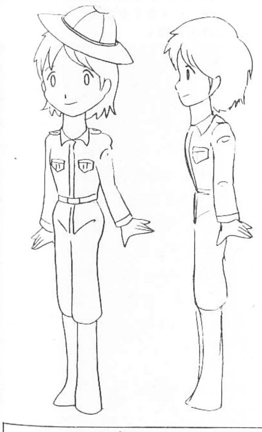
グラフィック作成

ストーリー進行のプログラミングと平行して，お絵かきさんチームには絵をどんどん描いてもらいます。このときに，アニメートという社内ツールを使いました，これは，「ミオのミステリー――」の絵を描くために作られたツールで，タブレット入力によるものです。

恐怖の計算型GOTO文

右が，「ミコ・アケ」のメイン・プログラムの一部分です。このプログラムでは，ＢＡＳＩＣで計算型ＧＯＴＯ文もどき，などというテクニックを使っています。簡単にいうとＧＯＴＯ変数というものですが，これ以外にもＢＡＳＩＣ上にないコマンドを使用していたりするので，これはこのまま入力しても動くことはありません。

```
1000 'The Jungle Adventures of Miko & Akemi.   Ver 4.0
1010 '
1020 GOTO *L000
1030 *JUMP:FOR I=1 TO 3:POKE I+88,ASC(MID$(RIGHT$("00"+MID$(STR$(JUMP),2),3),I))
:NEXT:GOTO 1020
1040 *INKEY:I=USR9(0)
1050 IN$=INKEY$:QW=RND:IF IN$="" THEN 1050 ELSE BEEP 1:FOR W=0 TO 9:NEXT:BEEP 0:
RETURN
1060 *SPACE:LOCATE 29,24:COLOR 2:POLL "PUSH SPACE";:COLOR 0
1070 GOSUB *INKEY:IF IN$<>" " THEN 1070
1080 CLS:RETURN
1090 *GETVERB:POLL"ドウシマスカ?":POLL"ヒガシ      ニシ      ミナミ      キタ  ":POLL"マワリヲミル
    ミル      オス      ヒク  ":POLL"ウゴカス      イレル      トル      オク  ":POLL"シラベル
    キル      アケル      シメル":POLL"モラウ      ワタス      ツケル      ケス  "
1100 POLL"ノル      ホル      ヨム      ハナス":POLL"ノム      タベル      オヨグ
ハイル";:WMAX=VMAX:LF=0:HELP ON:GOSUB *SELECT
1110 HELP OFF:V=WP:IF LF=2 THEN CMD FNR:GF=1:RETURN *LOOP ELSE IF LF=1 THEN CLS:
GOTO 1090 ELSE RETURN
1120 *GETOB1:TABLE=OBSCHV:GOTO 1180
1130 *GETOB2:TABLE=OBSCENE:GOTO 1180
1140 *GETOB3:TABLE=OBHAVE:GOTO 1180
1150 *GETOB4:TABLE=OBSCBG:GOTO 1180
1160 *GETOB5:TABLE=OBSCENE:POLL"ナニニ?":GOTO 1190
1170 *GETOB6:TABLE=OBSCENE:POLL"ダレト?":GOTO 1190
1180 POLL"ナニヲ?"
1190 OP=0:WMAX=PEEK(TABLE):IF WMAX=0 THEN CLS:POLL"ナニモ ミアタラナイワ!":RETURN *LOOP EL
SE FOR I=1 TO WMAX:PRINT USING"&        &";O$(PEEK(TABLE+I));:NEXT:WMAX=WMAX+1:P
OLL"**トリケシ**";:GOSUB *SELECT:OP=PEEK(TABLE+WP):IF WP=WMAX THEN CLS:RETURN 1640 E
LSE RETURN
1200 *SELECT:WP=1
1210 COLOR@(LX,LY)-(LX+8,LY),0
1220 LX=((WP-1)MOD 4)*10:LY=(WP-1)¥4+18
1230 COLOR@(LX,LY)-(LX+8,LY),4
1240 GOSUB *INKEY:IF IN$=CHR$(28)OR IN$="6" THEN WP=WP MOD WMAX+1:GOTO 1210 ELSE
 IF IN$=CHR$(29)OR IN$="4" THEN WP=(WP+WMAX-2)MOD WMAX+1:GOTO 1210
1250 IF IN$<>CHR$(30) AND IN$<>"8" THEN 1280
1260 WP=WP-4:IF WP=<0 THEN WP=WP+(WMAX¥4)*4+4:IF WP>WMAX THEN 1260
1270 GOTO 1210
1280 IF IN$<>CHR$(31) AND IN$<>"2" THEN IF IN$<>" " THEN 1240 ELSE CLS:RETURN
1290 WP=WP+4:IF WP>WMAX THEN WP=WP-(WMAX¥4)*4-4:IF WP=<0 THEN 1290
1300 GOTO 1210
1310 *REMOV:POKE OBTABLE+OP,0:RETURN
1320 *L000:DEFINT A-Z:DEF FNJUMP=PEEK(JPVECT(V)+OP-1):DEF FNMAPAD=MAPST-6+6*IEEE
(0):DEF FNRINK(DR)=PEEK(FNMAPAD+DR+2):DEF FNPLACE$=PL$(PEEK(FNMAPAD+1)):DEF FNHA
IKE=PEEK(FNMAPAD):DEF FNHAVE(I)=PEEK(OBTABLE+I)=255:DEF FNBAG(I)=PEEK(OBTABLE+I)
=254
1330 DEF FNSCENE(I)=PEEK(OBTABLE+I)=IEEE(0):ON HELP GOSUB 5760:GOSUB *SPACE:DEF
FNR=INT(RND*32767):CMD FNR:CLS:COLOR=(3,0),(5,2),(2,7):SCREEN ,3:ISET 128:A=USR3
(0):SCREEN ,0
1340 LOCATE 0,4:POLL"―――――――――――――――――――――――――――― The Jungle Adventu
res of Miko & Akemi. "
1350 POLL"       Copyright (C) 1984 by SYSTEMSOFT════════════════════
═════════    ミコ ト アケミハ ネンガンノ アフリカリョコウニ ヤッテキマシタ.   ダケド トウチャクノ チョクゼン、 ジコデ ヒコ
ウキガ フジチ"
1360 POLL" ャクシテ シマイマシタ. マワリニハ ヒコウキモ、 ホカノヒトモ ミアタリマ  セン.  ココハ、 ソウゲンノ マッタダナカ.  フタ
リハ ドウスレバ ヨイノデショウカ? ソコデ アナタノチカラデ  フタリヲ タスケテアゲ テ クダサイ.":POLL"═════════
═══════════════════════════════";
1370 POLL"   ヤリカタハ カーソルキー(マタハ 2,4,6,8ノ キー)デ カーソル  ヲ モクテキノ トコロヘ ウゴカシテ、 スペースキーヲ
 オシマス.":POLL"――――――――――――――――――――――――――――――――";:LOCATE 29,19:COLOR 2:POL
L"PUSH SPACE";:COLOR 0:I=USR9(0):I=0
1380 COLOR=(7,2),(5,7),(2,I+1):FOR J=0 TO 200:NEXT;COLOR=(7,7),(5,2):I=(I+1)MOD
7:FOR J=0 TO 200:NEXT:IF INKEY$<>" " THEN 1380
1390 SCREEN ,3:CLS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:WIDTH 40,25:CONSOLE 17,8,0,0:CL
S
1400 *LOOP:IF GF<>0 THEN OUT 104,0
1410 SC=SC-DS:DS=VARPTR(SC):SET 45,PEEK(DS):SET 46,PEEK(DS+1):DS=1
1420 IF IEEE(0)=18 OR IEEE(0)=19 OR IEEE(0)=53 THEN POKE OBTABLE+29,IEEE(0) ELSE
 IF IEEE(0)=68 OR IEEE(0)=73 THEN POKE OBTABLE+34,IEEE(0) ELSE IF IEEE(0)=62 OR
IEEE(0)=63 THEN POKE OBTABLE+38,IEEE(0)
1430 SET 50,IEEE(50)+1:W=USR(0):ON IEEE(0) GOTO *D01,*D02,*D03,*D04,*D05:ON IEEE
(0)-5 GOTO 1440,1470:GOTO 1510
1440 IF IEEE(24) THEN 1620 ELSE SET 24,1:SCREEN ,3:CMD:ISET 87:ISET 54:A=USR3(0)
:SCREEN ,0:POLL"キャー ドロボウ!! アノ リスノ スリニ ヤラレタワ!":IF PEEK(OBHAVE)=0 THEN POLL"デモ
ナニモ モッテナカッタカラ ナニモ トラレナクテヨカッタネ":GOTO 1460
1450 OP=PEEK(OBHAVE+INT(PEEK(OBHAVE)*RND+1)):GOSUB *REMOV:PRINT O$(OP);:POLL"ガ
トラレチャッタ":DS=15
1460 POLL"リスノ スリガ ニゲテ ユクワ":GOTO 1500
1470 IF IEEE(25) THEN 1620 ELSE SET 25,1:IF IEEE(26)=2 THEN SCREEN ,3:CMD:ISET 8
6:ISET 59:A=USR3(0):SCREEN ,0:POLL"「オレハ オシウリノ トラサンダ!」":POLL"「コノゴムヒモヲ オマエタチノモチモ
ノト コウカンダ」":GOSUB *SPACE:IF IEEE(28)<>2 THEN 1490 ELSE SCREEN ,3:ISET 13:A=USR3(
0):SCREEN ,0
1480 CLS:POLL"「オイ トラメ マタ ワリーコト ヤッテルナ」":POLL"「コレハ ターザンサマ アッシハ ナンモシテ アリヤセン」":POLL
"「イイカラ コッチ クル アルヨ、 コノ ワルトラ」":POLL "ターザン サン、 ワタシタチヲ タスケテクレテ アリガトウ":GOTO 1500
1490 CLS:IF PEEK(OBHAVE)=0 THEN *D06 ELSE FOR I=1 TO PEEK(OBHAVE):OP=PEEK(OBHAVE
+I):GOSUB *REMOV:NEXT:POKE OBTABLE+63,255:POLL"チョット トラサン ナニスルノヨー":POLL"「ドウチュウ キ
ヲツケナ! ソレジャ アバヨ!」":POLL "ドウシヨウ、 ナニモカモ トラレチャッタ. ノコッタノハ ゴムヒモダケ!"
```



◀アケミちゃんの全身画



▲いかだに乗って河を渡るミコとアケミのイラスト
（ゲーム中にはでてきません）

▼ゲームに必要な単語にはじまって，いろいろな単語が設定された



12月〜84年2月

本体完成とデバッグ作業

画面圧縮とDOSの製作

ＤＯＳとは，ディスクを読み書きするための基本となる１種のプログラムのこと。

「ミコ・アケ」では，画面データをじかにディスクから読み込むのと，メモリ節約(ディスク・ベーシックは大きすぎる）のため，ＤＯＳが必要でした。これを使って，１トラックに512バイトのセクタを10個入れ，ディスク１枚で80キロバイトの容量を増やしているのです。このＤＯＳはアセンブラで書かれていて，画面関係とセーブロードのほか，各種データやコマンドも盛り込まれています。

そして，絵を圧縮するための各種開発ツールを作り，絵のデータを圧縮していきました。

ＤＯＳとデータができ上がり，メインのプログラムと同体させると，デバッグです。このとき，容量の関係から背景の絵の両サイドをカットしなければならなかったのが，残念でした。

デバッグ

デバッグ作業というのはむずかしい

▼ゲームが完成すると，つぎにはデバッグ作業が待っている。バテてはいられないのだ



▲そして，専用ＤＯＳ，各種ツールなどが登場。絵の完成やデータ圧縮へと作業は続く

瞬間表示とデータ圧縮について

「ミコ・アケ」では，瞬間画面表示を，ほかのアドベンチャー・ゲームに先がけて採用しています。

すばやく画面を表示するためには，第一にディスクからすばやくデータを読み込まなくてはなりません。そのためには，読み込む動作を速くするのはもちろん，読み込むデータ量も少ないほうがいい。画面あたりのデータ量が少なければ，ディスクにたくさんの画面を入れることができる。というわけで，データ圧縮という技術が必要になってきます。

ＰＣ－8801の場合，グラフィック画面１枚は48キロバイトのデータが必要ですが，「ミコ・アケ」の場合は約1/3の16キロバイトに圧縮しています。この方法は，簡単に説明すれば，白のドットが100個並んでいたら，「白」というデータを100個並べるのではなく，「白が100ドット」というデータに変換してやるということです(実際はもっと複雑ですが)。

このデータを圧縮するというアイディアは「ミオ――」のときに確立されたもので，今回はその方法をさらに改良して使っています。

データ転送について

また，読み込む動作を速くするには，データの転送を速くしなければいけません。ＰＣ－8801では，内部にディスク専用のコンピュータがあります。ディスケットのデータはまずディスク専用のコンピュータのメモリに読み込まれ，それから本体のコンピュータのメモリに転送されるシステム（つまり，mkIIやＳＲでは２台のコンピュータが入っているわけ）になっています。

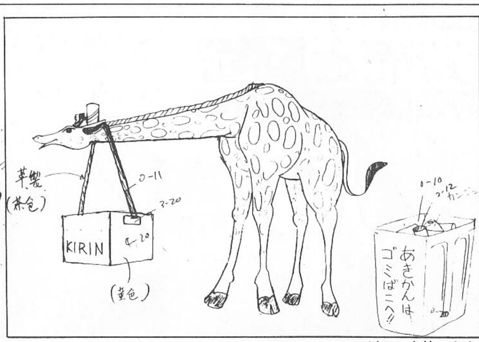
これを，直接，ディスケットのデータを本体のコンピュータのメモリに読み込むようにして，すばやくデータを読むことに成功しています。最近のソフトで，何秒！　というのがありますが，あれは一つの画面を表示したあとすぐに，つぎのデータをメモリに読み込んでいるようです。ですから，ディスク上のデータを読み込む時間は，「何秒！」の中に入っていないのです。

▶絵の作成，画面圧縮と，一つのアドベンチャー・ソフトにはたくさんの技術が盛り込まれている

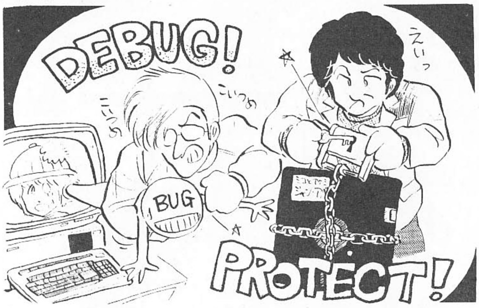




▲こうして，やっと評価用バージョンができあがる



▲ビールを持ったキリンの原画イラスト



◀コピー・プロテクトをかけ，総合的なデバッグへ

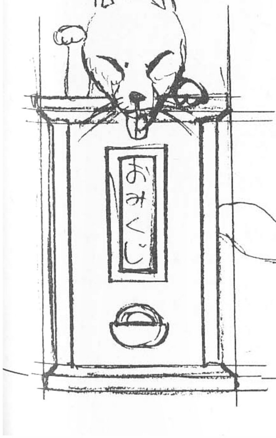
ものでー，すぐ見つかるものもあるのですが，何回もテストプレイしないと見つからないバグもたくさんあります。また，プログラム製作者にしかわからないバグや，製作者にはわからないバグというのもあるので，製作者本人ともう1人が組んでテストプレイをします。

いちばんおもしろかったバグとしては，「カバンにカバンを入れる」という，恐怖の〝リカーシブカバン〟です。

ドウシマスカ？　イレル
ナニヲ？　カバン
コノカバンニ　カバンヲ　イレテット

ひょえー　★　★

発売後にわかったバグは，一つだけです。ひょうにつかまったときのセリフの中に「イブクロ」というのがありますが，これが「イブク」になっているというもので，ユーザーから指摘されました。また，ときどき，画面の上部にテキストが表示されてしまうのはハードウエアのためで，ソフト上のバグではありません。



◀おみくじ箱風キツネの原画イラスト

▼最終画面の原画。大切な場面だけに慎重に決定された



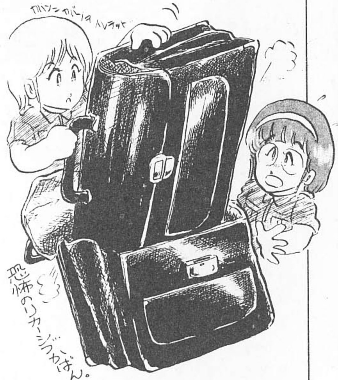
プロテクト

開発中から，どのようなプロテクトをかけるかについては，いろいろ案がありました。結局，1トラック内に容量のちがうセクタを存在させることになりました。現在ではプロテクトというほどのものでもない方法ですが，当時は1トラックのセクタ容量を考える程度がふつうのやりかたでしたから，「ミコ・アケ」のプロテクトはきつい部類にあったと思います。

ただ，数か月もしないうちにプロテクトとプロテクトやぶりの技術が発達して，すぐにコピーされちゃいましたけど……。

このプロテクトというのは，とても大変な作業です。プロテクトをはずす作業よりきついんではないでしょうか（?）。私の場合，「もし自分だったらこうやってはずす」ということを考えながらかけるようにしています。

もっとも，プロテクトをかけても技術的に得るものは少なく，コストもかかるので，これからはかけないつもりですが…(私個人としては)。



▲こんなことのないように，バグ取りも必死の作業

84年3月
発売と反響



発売にこぎつけたのは，1984年の３月上旬でした。期待していたほどではありませんが，とくにきれいなグラフィックスや瞬間表示，選択式，それとディスケット２枚組で4,500円というコスト・パフォーマンスなどについて評価を得ることができたと思います。

発売時期が遅れたこと，広告の問題，ほかのソフトとの競合などで売れ行きはイマイチでしたが，各種雑誌とくにベーマガに大きく取り上げられたおかげで，初心者ユーザーの心をつかむこともできました。

また，「ミコ・アケ」以降に発表されたアドベンチャー・ゲームにいろいろな形で選択方式で取り入れられたり，美しいフルグラフィックが瞬間表示されるものがでてきたりと，日本のアドベンチャー・ゲームに与えた影響は大きかったと自負しています。

"ミコ・アケ"㊙情報

★シークレットメッセージ

ディスケットのトラック０のセクタ，８，９，10，11に，スタッフの名前などのデータが入っています。ディスクベーシックのモニタのコマンドで，ダンプしてみてください。

★洞窟，遺跡でのマップの作りかた

ここでは，迷路のように東西南北がめちゃくちゃにつながっているので，ヘンデルとグレーテルのお話みたいに各場面ごとに何かひとつづつ物をおいていくと，簡単にマップが作れます。

★小物いろいろ

ジャングルアドベンチャーには，持ち運びのできる小物がたくさんありますが，それらは非常にこってあります。たとえば，

◆カバン（あいたり，しまったりする）
◆ビール（せんをぬくとなくなる）
◆ビン（水をくむとちゃんと入る）
◆ベントウ（ふたを開けると…）
◆ランタン（火をともすと…）

これらは，それぞれ地面においてみてください。

スタッフたち

絵を担当したスタッフも，当時はみんなアルバイトでしたが，今ではＳＳも含めて，いろいろなところで活躍しています。

プログラムを担当した私ことＮＥＫＵＲＡＴＡは，まだ大学に在学しています（この作品を作ったのは１回生のときでした）。去年は「チョップリフター」のＰＣ－8801版を作りました。以後は，大学がいそがしくて何もしていませんが，これからひと仕事がんばるつもりです（じつは金欠になったので…）。

現在，情報工学科の３回生。コンピュータは，中３のときにはじめました。大学でパソコン関係のクラブに入ったのがきっかけで，ＳＳとおつきあいしています。今年，車を買ってから車にも興味を持つようになり，今では自動車部にも在籍してラリーに燃えています！



作・構成：ＮＥＫＵＲＡＴＡ（「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」原作，メイン・プログラム担当）
協　　力：㈱システムソフト
※「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」の開発資料は，本誌 281～284ページにもあります。

第6章

お待たせしましたぁ!!

レスキュー・アドベンチャー&ゲーム資料大公開



ほんとにお待たせー！　この本の発行を待ち望んでいたみなさんのご期待にこたえて，超大型「レスキュー・アドベンチャー」のはじまり，はじまり！

このコーナーは月刊「マイコンBASICマガジン」で毎号掲載している，通称「レス・アベ」を，グーンとワイドに，しかも，ゲームごとに分けて紹介していますから，キミのナヤミは，いっぺんに解決できそうです。とはいっても，そのものズバリは書きませんでした。それじゃ，せっかく高いお金をだして購入したソフトがつまらないものになってしまうからです。

この章を読んでも，どうしてもわからない人は「ベーマガ」編集部の「レス・アベ」コーナーに質問をお寄せください。

なお，各ソフトウエア・メーカーのご協力により，いろいろな資料を掲載させていただきました。ゲームをより深く楽しむために，お役立てください。

サザンクロス 攻略のアドバイス

サザンクロス制作データ

●発売元：バンダイ
●開発着手年月日：1983年
●完成年月日：1984年7月
●発売年月日：1984年8月
●対応機種・価格：PC-8801/mkII，PC-9801/F，FM-7/NEW7，X1シリーズ
テープ版＝4,800円
FD版＝6,800円
●原作者：NADAくん
●プログラマー：AKIくん

ソフトの特徴

グラフィック・スピード，ストーリー構成，トリックのほどよい配置など，AVGとしては申しぶんのない作品。ひとつの難関をクリアするのに2～3種類の方法が用意されているのもしばしばで，プレイヤーは1度解き終わった後でも再プレイが楽しめる。『デゼニランド』『ドリームランド』などの路線をうけついだ，その場その場でナゾ解きをしていくタイプのAVGの集大成の作品といえるだろう。なお，このゲームの制作資料はすべて紛失してしまったとのことでしたので，掲載できませんでした。

●画面デザイナー：NADAくんとAKIくん
●製作過程：シナリオ—原画—原画データ化—シミュレーション—シナリオ校正—プログラミング
●総画面数：150枚

レスキュー・コーナー

このゲームは『デゼニ』『サラトマ』などと同じように，みなさんからの質問のハガキが多い作品。それだけに質問の内容もバラエティーに富んでいて，Q＆Aに載せるハガキを選ぶのにもひと苦労したくらいだ。中でも特に多かったのが「フェニックスからカプセルがもらえない」というハガキで，全部で100枚以上もきていた。苦労してるみなさんは，以下のQ＆Aを読んで参考にしてみてくれ。

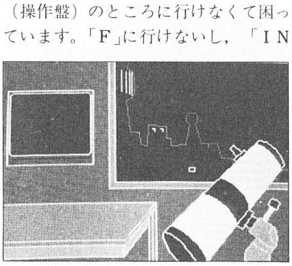
ADV1に関するQ＆A

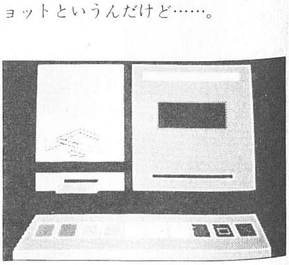
Q 山下先生，こんにちは。ボクは今X1csで『サザンクロス』を買い，『サラトマ』，『メフィウス』に続く3作目のAVGとして挑戦しています。でもはじめの場面で「サザンクロス行きのUFOを呼べ！」と言われて非常に困っています。「HIT WALL」とか「HIT TV」などの情けないことをやっているボクです。AVG経験が少ないために，このようなことしかできません。どうかこのボクに大ヒントを(サンザンクロウしましたから…)。
〔神奈川県平塚市・**須田健太郎？才**〕

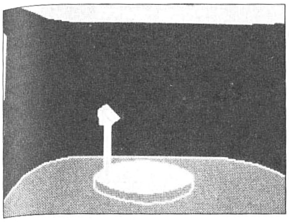
A 前にも1度紹介したけど，UFOを呼ぶには2とおりの方法がある。ひとつは望遠鏡を××してからのぞいて，テレビをつけてみる方法。もうひとつは，机の中からたいせつな紙を取り出す方法。いずれにせよ右側の部屋にあるアスキー・コード表がカギとなるから，須田クン，もうちょっとがんばってみてね。

Q 『サザンクロス』のつい落したUFOの中で，真ん中の部屋にあるコンソール（操作盤）のところに行けなくて困っています。「F」に行けないし，「INSERT DOLL」とやったが，行けません。どうすればよいのですか？ヒントを教えてください。
〔東京都渋谷区・**荻原弘一？才**〕

A ここはBASICマガジンのチャレ・アベ・コーナーで紹介したときに，あまりの単語のひねくれかたにボクが怒った場面だ。結局は「コンソール　イク」というのとほぼ同じ意味の入力をするんだけど，「イク」という動詞をスバラしく難しい単語に変えなくちゃいけない。ゴルフでピンに接近させることを目的で打つショットを×××××ショットというんだけど……。


▲サザンクロスの最初の場面


▲UFOのコンソールに行けない！



▲UFOの外にでられない

Q ボクは『サザンクロス』をしているのですが，物質転送室の台の上にある4本の指の跡があるところがわかりません。「テ　オク」「テ　ノセル」「テ　アワセル」など入力してみても全然変化しません。どうやったらUFOの外へ出られるのですか？ 教えてください。

〔福岡県北九州市・**串岡　洋13才**〕

A この場面も非常に質問の多いところ。基本的には串本クンの考えかたであってるんだけど，名詞がまちがっている。「テ」ではなくて，画面の中に描かれている×××を入力してあげればいいんだ。そうそう，なぜ指の跡が4本しかないのかという質問もよくくるのでお答えすると，このUFOの持ち主である宇宙人たちはみな4本指だからなのサ。

Q 山下大先生，こんにちは！ ボクはあのX1で『サザンクロス』に取り組む中学生です。『サラトマ』と『デゼニ』が1か月ずつかかってやっと解けました。ところが『サザクロ』のオリオンのところが全然わからない！ 「オリオン　コロス」「オリオン　タタク」「オリオン　ウゴカス」「オリオン　ナグル」「オリオン　ケットバス」etc.をやったのですがダメでした。

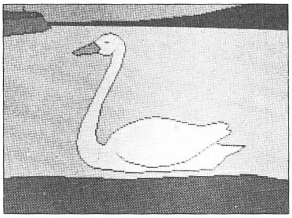
オリオンのところのヒントを教えてください！

オリオンのバカヤロー!!

〔横浜市戸塚区・**松浦信正12才**〕



▲オリオンに何をしたらいいのか？



▲白鳥さん！乗せてください！

A 松浦クンはイソップ物語のような話をご存知かな？ その中に，ライオンのトゲを抜いてあげて，あとでライオンに助けてもらうネズミ（だったかな？）の話があったでしょ？ この場面はそれをアレンジしたものなんだ。オリオンの悩みを解決してあげれば，ADV2への道が開けるゾ！

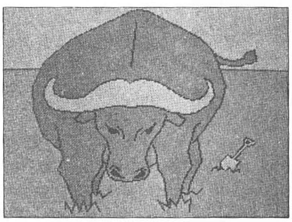
ADV2に関するQ＆A

Q 『サザンクロス』のADV2で，白鳥のところがわかりません。「ハクチョウ　ノル」とやっても「アバレテノレマセン」となってダメ。ここでどうすればいいのか教えてください。

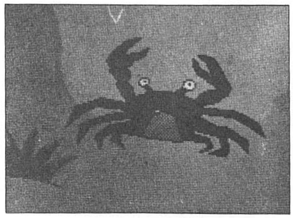
〔秋田県本荘市・**柴田祐紀？才**〕

A 白鳥さんはご気げんをとってあげないとキミを乗せてくれない。ではどうすれば白鳥さんが喜ぶかってことなんだけど，彼（彼女かな？）は音楽がとても好きなんだ――といえば，カンのいい柴田クンならもうわかったよね？

Q あの『サザンクロス』で，オウシのうしろにあるシャベルがどうしても取れません！ 「オウシ　ナデル」とか「ボーテス　ヨブ」「ロープデ　オウシ　ツカマエル」などやってみたのですがダメでした。どうか教えてください。P.S. ライオンの場面でうしろの山を見ると（ヤマ　ミル）オモシロイよ！



▲どいてください！オウシさん



▲カニさんがつかまらないよ～

〔埼玉県比企郡・**高橋朋之14才**〕

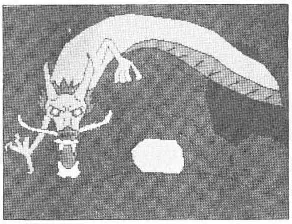
A 実をいうと，あのシャベルはダミーなんです。チャレ・アベに書いてあったコメントのせいで悩んでいたみなさん，ゴメンナサイ。

Q ボクはまったくバカなシーンで悩んでいます。それは，『サザンクロス』のADV2の最初のカニさんの場面です。どうやってつかまえたらいいのか，さっぱりわかりません。直接つかまえようとすると，逃げられるし……（道具がいるのかな？）。しかたなくこの場面を無視して先へ進むと，カシオペア城に行けたし，ペガサスのところにも行けました（その先には進めなかったけど！）。だけど，この場面がわからなかったら先に進む意味がなくなります。だから山下大先生，どうか教えてください！

〔三重県鈴鹿市・**イテのなぞなぞがわからない中学生？才**〕

A イテ……クン，そんなに悩まないで！ カニの場面が解けなくても，カシオペア城経由でADV2を終わらせることができるんだから。それでもどうしても知りたいというのなら，ちょこっとだけヒントをあげよう。カニをつかまえるためには，カニを生きたまま運べるような容器と水が必要なんだ。ところがその水を手に入れるためには，また別の道具がいるし……。カニをつかまえてクリアする方法は1番難しいので，よっぽど腕に自信のある人以外は避けたほうが無難だヨ。

Q 山下先生，こんにちは。私はAVGの大ファンです。ところで，今私は『サザンクロス』に挑戦しているのですが，どうしてもわからないところがあるのです。ADV2のペルセウスのところでアルゴルをもらいましたが，ボーテスに聞いてみると，「アルゴルはカイブツに……」と言っていました。だけど



▲カイブツをやっつけるには……

アルゴルは全然役に立ちません。カイブツはどうやったらやっつけられるの？　ずうっと２か月悩み続けています。山下先生，お・ね・が・い!!

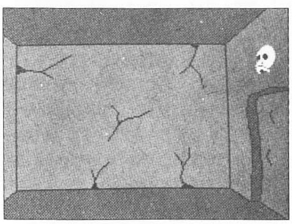
〔北海道北見市・**後藤陽代17才**〕

A　陽代ちゃんは，「カイブツ」というのが何のことだかわかってるのかな？　実は，これはドラゴンのことを指しているんだ。だからドラゴンの前でアルゴルを使ってみればいい。ただし，単に「ツカウ」ではダメで，動詞にひとひねりが必要だ。うまくドラゴンの動きを止められれば，まったくちがう場所に出られるから，陽代ちゃん，がんばってみてネ。

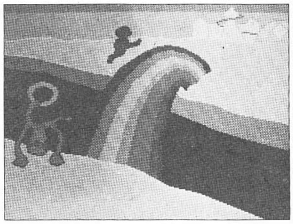
Q　ボクはFM－NEW7を持っていますが，AVG歴が浅くてまだまだ未熟です。さて，ボクの質問は『サザンクロス』の地下室のシーンです。どうしても右側のトビラを開けて入ることができません。あの中にはアンドロメダ姫がいるような気がするのですが……。『サラトマ』式に「LOOK　DOOR」でトビラの前に出ようとしたり，「ヒラケ　ゴマ」「ガイコツ　マワス」などバカなことをしても開きません。どうか山下先生，よいヒントを教えてください。

〔大阪府東大阪市・**共田佳弘13才**〕

A　このADV２は『サザクロ』内でゆいいつのファンタジー・エリア。そして，この地下室の場面は，同じく『サザクロ』内でゆいいつ魔法の呪文を使う場



▲開かないっ！右側のトビラ



▲何をしたらいいの？天使のシーン

所だ。エッ，そんな呪文どこにあるのかって？　アソコの岩に書いてあっただろ？この場面のように，ふつうの入力をしても全然ダメなときは，魔法という超自然的な力を使うこともファンタジー・タイプのAVGではしばしばだから，みなさん覚えておいてね。

Q　ボクは『サザンクロス』のADV２をカシオペア城経由で解き終えたのですが，他の２とおりの方法がまったくわかりません。山下先生，どうかヒントだけでもいいですから教えてください。ちなみに，ボクはバスケットをやりつつ受験勉強にはげむ中学３年生です。

〔神奈川県川崎市・**石田　茂15才**〕

A　ではここで，ADV２の３とおりの解きかたの道のりを公開しちゃおう。

(1)ペルセウス→ライオン→ハコ→ハクチョウ→カシオペア城→アンドロメダ姫→ペガサス→？？？？

(2)ペルセウス→ドラゴン→ケフェウス城→？？？？

(3)ギョシャ→イテ→コグマ→オオグマ→ミズガメ→ミズウミ→カニ→？？？？

特に(3)の方法はかなりむずかしいから，「われこそは」と思う人がいたらチャレンジしてみてね。

ADV３に関するQ＆A

Q　拝啓おたよりさしあげます。ではさっそく質問！『サザンクロス』のADV３で，あたり１面雲で，天使がリングを持っている場面がありますよね。先生はこの場面についてベーマガ84年12月号で「EAT　CLOUD」と書かれていますが，入力してもダメなんです。この場面はダミーなのですか？　どうもADV３を終わらせるのに重要な場面のような気がするのですが……。

〔島根県三隅町・**河野　裕15才**〕



A　エー，いつも言っているように，チャレ・アベに書いてあるコメントというのは，ボクがプレイしているときに試行錯誤（しこうさくご）したことについてのものなんだ。だから，全部が全部必ずしも正しいことだとは限らない。もちろん，この場面の「EAT　CLOUD」というものも，ボクが実験的に入力したものであって，正解ではない。河野クン迷わせちゃったのはすまなかったけど，コメントばかりにたよらずに，自分の考えでやってみることもだいじだと思うヨ。

Q　『サザンクロス』のADV３の宇宙第13セクター環境会議場の中の太陽の絵が書いてあるドアが開いてくれません。「ドア　タタク」とか「カベ　タタク」などいろいろやってみたのですが，開かないのです。どうしたらよいのですか？　山下先生，教えてください。

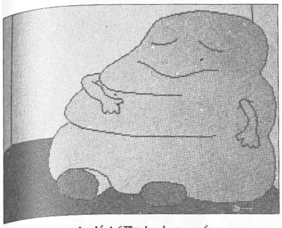
〔愛知県名古屋市・**平野善久12才**〕

A　平野クン，この場面でのキミの持ち物はただひとつ，アレだけだよね。この場面では，それをホニャララと使っちゃえばいいんだ。ちなみに，この宇宙第13セクター環境(かんきょう)会議場（なんて長い名前だ！）にやってくる方法は３とおりあるので，ヒマな人はさがしてみてね。

Q　『サザンクロス』にとりくみやっとのことでADV３の会議場の中に入ったのですが，フェニックスのところにきて



▲カプセルくださいフェニックス



▲カギが取れないゾ

もカプセルを渡してくれません。持ち物はなあ～んにもありません。「カプセル　サガス」「ダイ　ミル」などと入力したのですが，なあ～んにも起こりません。ボクは雲の上の虹を渡らなくてはいけないのかなと思ったりしたのですが「リングがないとダメ」だって。さあ，山下先生。よろしくお願いします！

〔三重県四日市市・**カムイの剣？才**〕

A　このコーナーのはじめにも話したけれど，この場面の質問のハガキが1番多い。たしかに，この場面では，今までになかったような発想の飛躍（ひやく）が必要だからだ。では，具体的にどうするか？　キミは知らない人（別に知ってる人でもいい）とはじめて話をするときに，まず何をするかな？　日本でもアメリカでも常識的な習慣だヨ。それを入力してやれば，フェニックスはキミにカプセルをくれるんだ。

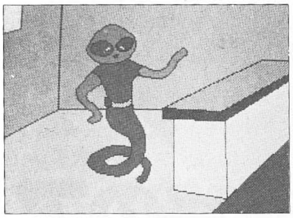
ADV４に関するQ＆A

Q　FM－7の『サザンクロス』のADV４のいねむりしている倉庫番のところで，横にあるカギが取れなくて困っています。「カギ　トル」や「ソウコバン　ケル」などやっても，倉庫番が目をさましてGAME　OVERになってしまうのです。山下先生，どうか教えてください!!

〔新潟県中蒲原郡・**岡本匡弘13才**〕

A　はっきり言って，あのカギはダミーです。あしからず……。

Q　友人に借りた『サザンクロス』で，なんとかADV3まで自力で解いたものの，ADV４のニヤけた宇宙人の場面で宇宙人のつけているケースの取りかたがわかんないよう！なんとか宇宙人を気絶させることができたけど「ケース　アケル」も「ケース　ミル」も反応なし。まさかこの場面が，うわさのダミーなの？　でも，何かありそうだなー。山下先生，ヒントお願い――っ!!



▲ケースを開けるには……

〔石川県加賀市・**大家浩一郎14才**〕

A　そう，大家クンが悩んでるこの場面もなかなか難しい。でもね，今までに１度だけ使ったあのコマンドを入力してあげればOKなのサ。ケースが小さく見えているのはナゼか，ということを考えてごらん。

Q　山下先生，『サザンクロス』のADV４でどうすればスペース・ポートにたどり着けるのですか？

●どこをたたいてもくずれない。
●どこにも取れる物はない。
●どこにも入れるところがない。

山下先生，どうか教えてください。

〔佐賀県鳥栖市・**毛利正和？才**〕

A　毛利クン，キミはまだまだアマイぞ。キミが指摘してくれた３点の中で，「どこにも入れるところがない」というのは，まちがい。ちゃんとビルの中の１画面１画面を見なおしてごらん。（出口は目をサラのようにして見ないと，まず見つからない）。『デゼニ』を解いたことのある人なら，意外と早く見つけられるかもね。

Q　山下先生，私はFM－7を持っています。『デゼニ』『サラトマ』は解けたのですが，『サザクロ』のあるところで悩んでいます。どうかヒントを教えてくださいませ。スペース・ポートまでたどり着き，パスポートを見せたのですが，フライト・ナンバーを教えてくれません。どこかで何かやり残しているのかと思い，ベーマガの84年11，12月号を見ましたがわかりません。どうしたらフライト・ナンバーを教えてもらえるのでしょうか？　P.S.私には解けないAVGが多い。

〔岡山県倉敷市・**FMの女の子？才**〕

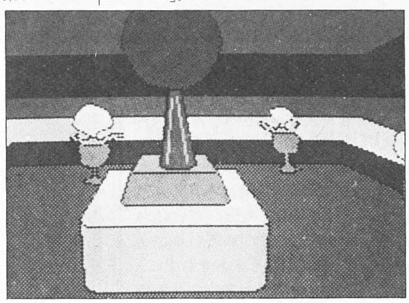
A　これは別にそんなに難しくはないんだ。スペース・ポート内にいる登場人物たちとちょっと会話をしてみればいいわけ。そのうちのだれかが，きっとフライト・ナンバーを教えてくれるヨ。

●

以上で『サザクロ』のQ&Aはおしまい。このゲームはとにかく画面数が多いので，キチンとマッピングして気長にプレイするのがいいだろう。だいたいの難関はこのQ＆Aでフォローしたから，これを読めばきっとキミも『サザクロ』を征服できると思うヨ（なおADV５は，これといってむずかしい場面がないのでQ＆Aを省略しました）。

㊙情報

●どこでもいいから，「アホ」「バカ」「マヌケ」「×××」と入力。
●ADV１のUFOがつい落した場面で，『デゼニランド』の柱に入力したのと同じコマンドを入力する。
●ADV２で少女に人形をあげる。
●タイトル画面で「LOOK」。
●ADV２のライオンの場面で，「ヤマ　ミル」。
●ADV２の少女の場面で「ヤマ　ミル」。
●ADV3の虹の橋の場面で「ASK」。
●ADV1でオリオンの××を「ケル」。
●ADV３のさんずの川の場面で，「ボート　タベル」，「アタマ　タタク」。
●ADV３のどちらが体だかわからない宇宙人の場面で「クグル」。
●ADV５の地球の上空の場面で「U」「D」。



▲フライト・ナンバーを教えてくれない！

タイムトンネル 攻略のアドバイス

タイムトンネルの制作データ

- **発売元**：ボンドソフト
- **開発着手年月日**：1984年１月
- **完成年月日**：1984年９月
- **発売年月日**：1984年９月
- **対応機種・価格**：PC-8801/mkII/SR(T×2)価格4,300円(5FD)価格5,800円，PC-8001mkII/SR(T×2)価格4,300円，PC-6001mkII/SR/6601/SR(T×2)価格4,300円，MZ-700/1500/80KIIE/C/K/1200(T×2)価格4,300円，X1シリーズ(T×2)価格4,300円，FM-7/NEW7/77(T×2)価格4,300円。
- **原作者**：ネコジャラ氏
- **プログラマー**：ネコジャラ氏
- **画面デザイナー**：LEMI
- **製作過程**：資料紛失
- **総画面数**：約140画面

ソフトの特徴

ＭＺ版に端を発し，ＡＶＧファンの間で隠れた名作といわれている『タイムシークレット』の第２弾。プレイヤーによってちがった道のりをたどることができ，なんといっても結末が４とおりもあるというのは興味深い。グラフィックの質がやや低いのが残念だが，そのストーリー構成は１線級のＡＶＧと肩をならべてもひけをとらないほど良質のＡＶＧである（なお，このゲームの資料はすべて紛失してしまったとのことでしたので，掲載できませんでした）。

開発者からのメッセージ

タイムシークレット・シリーズは第１作ファラス星の危機と，第２作のタイムトンネルが好評を博し，'85年中には第３作目が発売される予定です。

私共のアドベンチャーは，本格的ストーリー志向のアドベンチャーで「画面にこりすぎてメモリーを食いつぶすよりも，その分ストーリー性を重視すべきだ」という我々の信念の基に創られたものです。

タイムトンネルについては，はじめて，マルチ・プロセス，マルチ・エンディングという，今までのアドベンチャーの１ストーリーを打破し，結末も四つあり，プロセスも，プレイヤーにより道筋が変わってくる，という画期的な機能を盛り込みました。

ストーリーも，プレイヤーを感動させずにおかないほどのショックを与えるべく，設定されています。

なお，次回作は，何とか'85年中には発売したいと思います。何しろハードのメモリーとのたたかいです。今しばらくお待ちください。

タイムシークレット第３作とは違いますが，僕のソフトを今まで移植，デザイン面で協力してくれたＬＥＭＩ君が新作を作っています。ＤＩＳＫ３枚または２枚組という大きなアドベンチャー・ゲームです。画面数，ストーリー性など国産では，トップクラスのアドベンチャー・ゲームです。こちらのほうも，どうぞよろしくお願いします。

レスキュー・コーナー

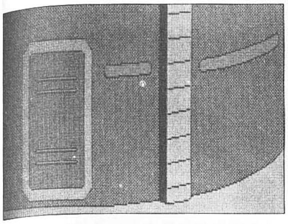
この『タイムトンネル』は，ベーマガ85年６，７月号のチャレ・アベで２か月にわたって紹介したのだが，いぜんとしてみなさんからのハガキの多いこと，多いこと。「ハシゴはどこにあるのか？」「長官公邸の１階東のドアはどうやってあけるの？」など，だいたい同じ場所でみんなつまづいているようだ。このゲームでは，そうあせらずに，１か所わからない場所があっても無視して他の場所にチャレンジするくらいの気持ちが必要だョ。では，お待ちかねのＱ＆Ａへ。一挙16本のＱ＆Ａを掲載だ！

宇宙ステーションに関するＱ＆Ａ

Q 『タイムトンネル』で，コントロール・ルームのドアの開けかたがわかりません「ドアアケル」と入力しても，もちろんダメ。いつものように，カードを使っても「ソレハデキナイ」とでてきてしまいます。山下先生，どうしたらいいのでしょう？　ボクはＭＺ-700版でプレイしています。

［大阪府羽曳野市・**美崎雅夫12才**］

A 美崎クンはネコジャラ宇宙大学の校舎の中に入ってみたかな？　そこの黒板にヒントが書いてあっただろう？　エッ，読んでも何のことだかわからない？　ウ～ン，12才じゃむりもないかな。黒



▲コントロール・ルームのドアが開かない！

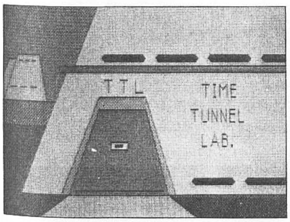
板に書いてあるのは，昔ヒットした歌の歌詞の一部なんだ。その続きを知っていれば，答えはおのずとわかるんだけど……。お父さん，お母さんに聞いてみるといいかもヨ。

惑星ベガサイドに関するQ＆A

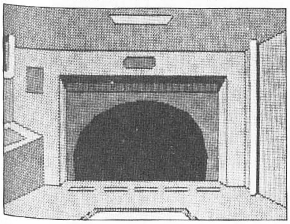
Q ボクは『タイムトンネル』でタイムトンネル研究所への入りかたがわかりません。ドアに磁気カードを入れるスロットがあったのでカードをさがしたんですけど，見つけられませんでした。タイムトンネル研究所への入りかたを教えてください。

［滋賀県大津市・**森本大樹？才**］

A 磁気カードを使うということがわかっているんなら話は早い。どこかでカードを手に入れればいいんだけど，いくらさがしても見つからないはず。だってカードは登場人物のひとりが持っているんだもの。その人からカードをただでもらっちゃえばいいのサ。



▲研究所に入るには？



▲タイムトンネルが見つからないよ～！

Q 先生，こんにちは。ボクはPC－8801で『タイムトンネル』にチャレンジして３か月になります。でも，どうしてもタイムトンネルが見つからないのです。宇宙船で宇宙へ行っても，タイムトンネル研究所へ入ってもダメ。ほんとうにベガサイド上にあるのですか？　もしかしたら，ハシゴが関係あるのでしょうか？　ボクの持ち物は，カード，ペンチ，地下室のカギ，ビデオテープだけです。どうかヒントをください。

［静岡県浜松市・**山下英之？才**］

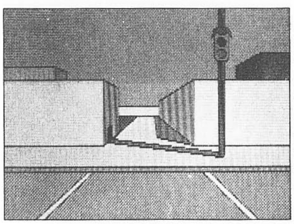
A コラ!!　英之クン！　キミはちゃんとビデオテープを見たのかい？　タイムトンネル研究所内にあるビデオ装置でちゃんとビデオテープを再生してみれば――ホラ，タイムトンネルへの入りかたを教えてくれるだろ!?

Q 山下先生，タイムトンネルの地名を教えてください。今まで行けたところは，グランドキャニオン，ウィーン，平安京だけです。自分でナイアガラやイースター島などいろいろ入力したのですがダメでした。

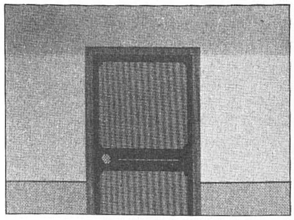
［大阪府南河内郡・**藪本裕司？才**］

A そんなことじゃダメダヨ，藪本クン。この『タイムトンネル』は，自分で新しい地名を見つけたときが１番ウレシイんだから。それに，人に聞いた地名を入力しても，つぎのHelp meクンのようになっちゃうヨ。

Q ボクはＡＶＧが好きでよくやるのですが，現在止まった状態でまったく前進できないものがあります。『タイムトンネル』がそれで，信号のでてくる場面で悩んでいるのです。無理に渡ろうとすると赤なので車にひかれるし，ならば青に変わるまで待とうと思って「シンゴウ　マツ」と入力したのですが，信号の色はいつまでたっても変わってくれません。もしかするとこの信号は押しボタン式なのかもしれないと思って，「シンゴウ　シラベル」「ボタン　オス」などと入力きてもダメでした。どうしても解けないのです。よろしくお願いします。



▲信号をわたれない。Help me



▲ホールから東へ曲がったドアが開かない！

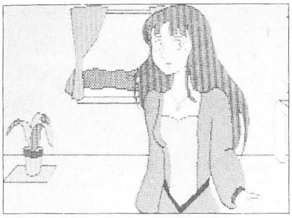
［東京都品川区・**Help me？才**］

A ちゃんとした手順で解いていけば，この信号が赤なんてことは絶対にない（事実，ボクがプレイしたときはいつも青だった）。ではなぜHelp meクンの場合は赤なのか？――答えは簡単，Help meクンがインチキをしているからなのだ!!　たぶんキミは，最後の地名を友達かだれかからか聞いてそのまま入力したんじゃないかな？　この『タイムトンネル』にはプロテクトがかけられていて，ちゃんとある登場人物から最後の地名を聞いた後でこの土地へ来ないと，信号から先へ進むことができないようになっているんだ。Help meクンもう１度最初から正々堂々とやりなおしてみてね。

Q パスカルIIの『タイムトンネル』で，長官の住んでいる公邸の中でひとつだけドアが開けられないところ（ホールから東へ曲がった場所）があります。たぶんそこにハシゴがあるのではと思っているのですが……。カギもないし，「ペンチ ツカウ」もダメだし，しょうがないから，カギをさがしに再びエリーゼや長官の部屋に行っているしまつです。山下先生，ちょこっとヒントをください。

［神奈川県鎌倉市・**オートバイ小僧16才**］

A オートバイ小僧クン，あせらない，あせらない。この部屋のカギを手に入れるには，ダナーク星へ行ってやるべきことをやった後じゃないとダメなんだ。それに，ここにハシゴがあるという考えもまちがい。別にこの部屋に入らなくても４とおりの結末はすべて見ることができるので，あまり気にせずに先へ進んでいったほうがいいョ。



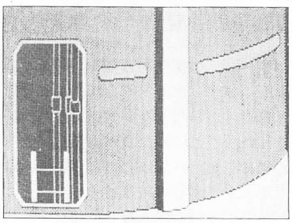
▲エリーゼの部屋では何をすればいいのか

Q　ボクはタイムトンネルを解いています。実はこれが初のＡＶＧ挑戦なのです。(ムチャでしょうか？)。ところで，「エリーゼ　キレイ」や「ハチウエ　ウゴカス」などしてもダメでした。無視して先に進んだけれど，行きづまるし(タイムトンネルは使っている)….。ここで１階のカギか何かをもらえると思うのですが。山下先生，どうか教えてください。

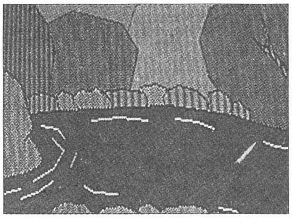
［神奈川県横浜市・**川島章弘？才**］

A　ウ～ン，実をいうと，エリーゼの部屋では何を入力してもムダなんだ。それなら，なぜ第２章では「エリーゼはもっともだいじなキャラクター」って書いてあるのか，ということなんだけど，4とおりの結末はすべてエリーゼの存在によって決まるからさ。ときにはエリーゼが死んじゃうことだってあるし，エリーゼと結婚できる結末，エリーゼなんて人物は最初からいなかったという結末もあるんだョ。そうそう，エリーゼがだいじな情報を教えてくれることもあるから，ときどき彼女の部屋によってみるといいだろうネ。

Q　ボクは今ＰＣ-8001mk II で『タイムトンネル』をやっています。ネコジャラ宇宙大学で「ハシゴガアレバノボレソウダ」とメッセージがでてくるところがあるのですが，このハシゴが見つかりません。宇宙ステーションのハシゴを「ペンチ　ツカウ」「ハシゴ　トル」などやったのですが，ダメでした。どうか先生の力をかしてください。



▲宇宙ステーションのハシゴが取れない



▲この池でアクアラングを使いたい

［神奈川県横須賀市・**佐久間貴弘13才**］

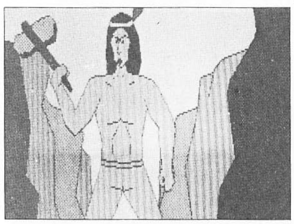
Q　山下　章先生，こんにちは。我が愛機「ＭＺ－80Ｃ」版のＡＶＧをやっと見つけました。それがこの『タイムトンネル』です。しかし，はじめてのＡＶＧなのでさっぱりわかりません。１シーンだけでも教えてください。タイムトンネルに入って平安京に行きました。紫式部が池の底に秘密があると言ったのですが，アクアラングがなくてもぐれません。石の下にでもあるのかと思い，石を動かそうとしましたが，ダメでした。どこかでアクアラングを手に入れたらいいのでしょうか？

［福島県岩瀬郡・**矢部富雄14才**］

A　佐久間クンと矢部クンの質問に同時に答えちゃうと，ハシゴとアクアラングは両方ともダナーク星にあるんだ。早く手にいれたいという気持ちはわかるけど，アセッてもしかたない。宇宙ステーション，惑星ベガサイド，グランドキャニオン，平安京，ウィーンでできるかぎりのことをすべてやったら，宇宙ドックからダナーク星へむけて出発だ!!

グランドキャニオンに関するＱ＆Ａ

Q　山下先生，コンニチワ。さっそくボクの悩みを言いますと，『タイムトンネル』でグランドキャニオンにいるインデアンがどうしても倒せないのです。「バカヤロー　イウ」「ホウキ　アゲル」「ペンチ　アゲル」などとやっても通してくれないし，戦っても全然勝てません。山下先生，お願いします。インデアンをどうすればいいのか教えてください。



▲インデアンを倒せない！助けて～！



▲紫式部にネコをあげるには？

［福岡県八女市・**古賀貴信？才**］

A　この場面で悩んでいる人が多いようだけど，中には奇跡的に戦って勝った人もいるようだ。だけど，その確率は何百分の一くらいだと思うので，ここでは別に，戦わずして通してもらう方法を伝授しよう。とにかくインデアンとよく会話をしてみてください。すると，彼が「ワタシハ×××××族ノインデアン」と言ってくる。ここでピンとひらめかないようじゃ，キミはアマイ。「×××××族」と聞けば，だいたい何をしたいたらいいのか想像がつくよね……？

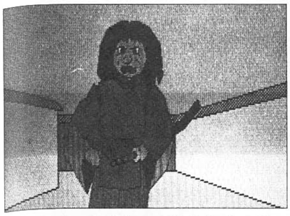
平安京に関するＱ＆Ａ

Q　山下先生!!　ボクは『タイムトンネル』の美しい紫式部のところで悩んでいます。彼女と話していたら「私のネコがいない」というので，外に出てみるとクロネコがいるではありませんか！　しかし，「ネコ　トル」と入力したらひっかかれてしまいました。このネコの場面，よきヒントをおねがいしまっせー（思わず大阪弁になってしもた)。

［兵庫県神戸市・**尾方章彦15才**］

A　フフフ……実いうと，大阪弁はわての得意技やねん。なんや，ネコの場面がわからんのかいな。アソコはな，ネコにエサをやってつかまえてしまえばエエーねん。なにィ，エサはどこにあるのかて？　注意力が足らへんなぁ，スタート地点の池の場面をもう１度よう調べてみいや（文法的なあやまりがあったら許してくださいネ，大阪のみなさん)。

Q　はじめてお便りを出します。『タイムトンネル』の中で平安時代にオイハギがで



▲オイハギをやっつけるには…？

てきますよね。そのオイハギにサーベルで戦っていっても勝てないし，「サキン　アゲル」とやっても何も起こりません。どうやったらオイハギをやっつけられるのか，どうかヒントだけでも教えてください。ちなみに，『タイムトンネル』は私がはじめてチャレンジしているAVGです。山下先生，Will you help me?

〔大阪府大阪市・**田村　徹？才**〕

A　Yes, I will. はっきり言って，オイハギはメチャクチャ強い。ヤツを倒す方法はただひとつ，ダナーク星で手に入る強力な武器を使うしかない。なんとしても，オイハギを突破して先に進むべし。なにしろ，そこではこのゲーム中で最も強力な武器が手に入るんだから。

ウィーンに関するＱ＆Ａ

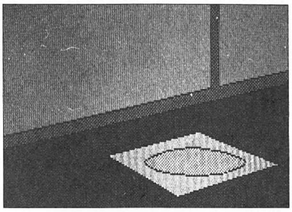
Q　こんにちは，山下先生。さっそくですが，助けて！　ＭＺ-700版の『タイムトンネル』で，どーしてもベートーベンの部屋への入りかたがわからないのです!!　イエス様におたずねすると，「教会の中をくまなく探してみろ」とのこと。ところが，×××以外は何も出てこないのです。ベートーベンの部屋にさえ入れれば，このゲームは終わるんだー!!　おねがいです，山下先生，どーか教えてくださーい！

〔福岡県福岡市・**山田圭吾？才**〕

A　ベートーベンの部屋には，正面のドアから入ることはできない。となりの部屋を



▲ベートーベンの部屋に入りたいよ～



▲マンホールのフタを開けるには？

経由して行かないと……。しかし，となりの部屋のドアを開けるカギが見つからないという人もけっこういるようなので，ちょこっとだけヒントをあげよう。そのカギはこの時代の中のどこかにある。単に「シラベル」とか「ミル」とかやっても見つからないので，ときには思いきった行動にでてみることも必要だ。山田クン，よ～く考えてみよう！

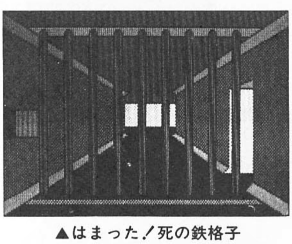
ダナーク星に関するＱ＆Ａ

Q　突然ですが，ＢＯＮＤ ＳＯＦＴの『タイムトンネル』の中で，ダナーク星でマンホールがでてきます。しかし，マンホールには電流が流れていて，さわることができません。どうすればあのマンホールのフタを開けることができるのですか？　教えてください。

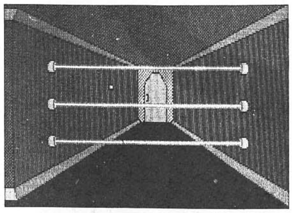
〔宮崎県宮崎市・**藤井寛史？才**〕

A　『デゼニランド』にでてきた電流バリアーと同様，ここもマンホールを流れる電流をショートさせちゃえばいい。ただし，手で触れることはできないから，道具を使うしかなさそうだ。電流をショートさせるには，やっぱり電流が流れている物を使ってみるといいかも……。

Q　山下先生，ボクは『タイムトンネル』のダナーク星の鉄格子に悩んでいます。鉄格子を切ろうとしても，打とうとしてもダメなんです。これは「ダミー」



▲はまった！死の鉄格子



▲レーザー光線を止めたい！

なのでしょうか？　それとも，「デス・トラップ」なのでしょうか？

P.S.　エリーゼの部屋でカガミを見ると，ひどいメッセージが！

〔新潟県新潟市・**ＲＩＯ？才**〕

A　その場面は「デス・トラップ（死の罠）」（ゲーム名じゃないョ！）だ。鉄格子にはまってしまった人は，笑ってロードゲームしなおすこと。

Q　ボクはＸ１で『タイムトンネル』に取り組んでいる少年です。さっそく山下先生に質問でーす。ダナーク星の基地の中にあるレーザー光線のところで悩んでいます。「ボタン　オス」の他，考えられることはすべてやりつくしたのですが，先へ進めません。もしかすると，むこうにあるドアはダミーなのかな？　どうかヒントを教えてください。

〔大阪府吹田市・**松清直也15才**〕

A　ドアはダミーじゃないョ。あることをすれば，ちゃんとレーザー光線を止めることができるんだ。ボタンに着眼したのはいいけど，レーザーの向こう側まで手が届くわけはないよね。なにか道具を使って，あのボタンを××してやればいいのサ。

●

どう，わかってもらえたかな？　ひとつの結末へたどり着いたら，四つの結末をすべて見るまで何度もチャレンジしてみてね。それでは，ここで四つの結末がどんなものなのか，チョッと紹介してみよう。

(1)敵のまわし者を惑星ごと吹っとばす。
(2)エリーゼと結婚し，敵のまわし者の部下となる。
(3)過去にさかのぼり敵のまわし者をまっ殺し，敵の司令官をも倒す。
(4)敵の司令官を殺し，エリーゼと結婚する　（ハッピーエンド＝１番難しい）。

四つの結末が全部見れたら，キミのＡＶＧ力もなかなかのものだョ。

☆㊙情報

●エリーゼの部屋で「カガミ　ミル」「エリーゼヲクダサイ」

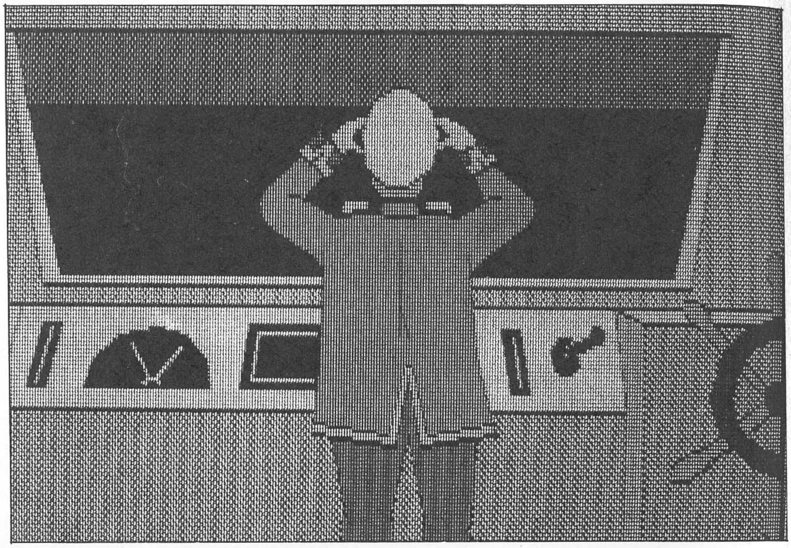
●ゲーム中にでてくる物を「タベル」「クウ」「ノム」

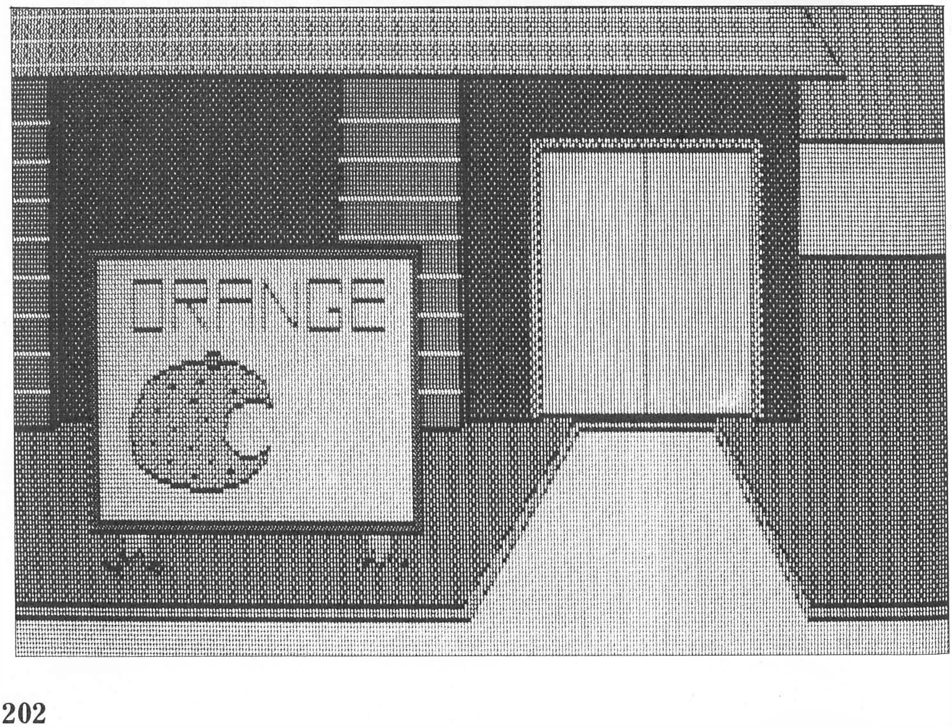
●会話中にカナＫＥＹを押す

●ポコペンと話す時に「××（なんでもよい）　クダサイ」

●船室にあるブランデーを飲む

●会話モードで「リノマクク」「６╪╞├」「684╪├」と入力する（╪，╞，├はグラフＫＥＹで）





新竹取物語 攻略のアドバイス

新竹取物語の制作データ

- **発売元**：ビクター音楽産業㈱（クロス メディア・ソフト）
- **開発着手年月日**：1984年３月
- **完成年月日**：1984年10月
- **発売年月日**：1984年10月21日
- **対応機種・価格**：FM－７シリーズ ▶PC－8801シリーズ ▶X1シリーズ FD版＝9,800円

ソフトの特徴

ビクター音楽産業がパソコンの分野に進出し，最初に手がけたＡＶＧがこれ。ゴールまではわりとすんなりと行けるのだが，点数制をとっていて，途中でより高度な入力をすると高得点がとれるようになっている

しかも，ひとつの難関をクリアするのに何とおりもの方法が用意してあり，１か所ぐらい解けなくても最後まで行けちゃうというのがオモシロイ。

- **原作者**：松本みつぐ
- **プログラマー**：SPRING FIELD
- **画面デザイナー**：富沢千夏
- **サウンド**：美羅亜樹
- **総画面数**：130枚

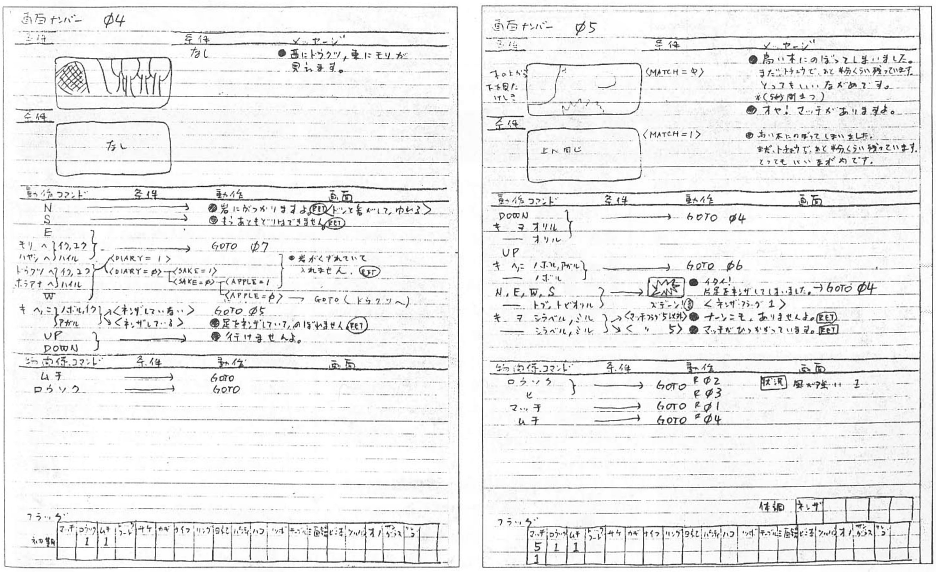
製作資料公開!!

クロスメディアでは，こういう設定資料をもとにAVGを作っているんだ。自分でAVGを作ろうと思っている人は，マネをしてみるといいかもね。

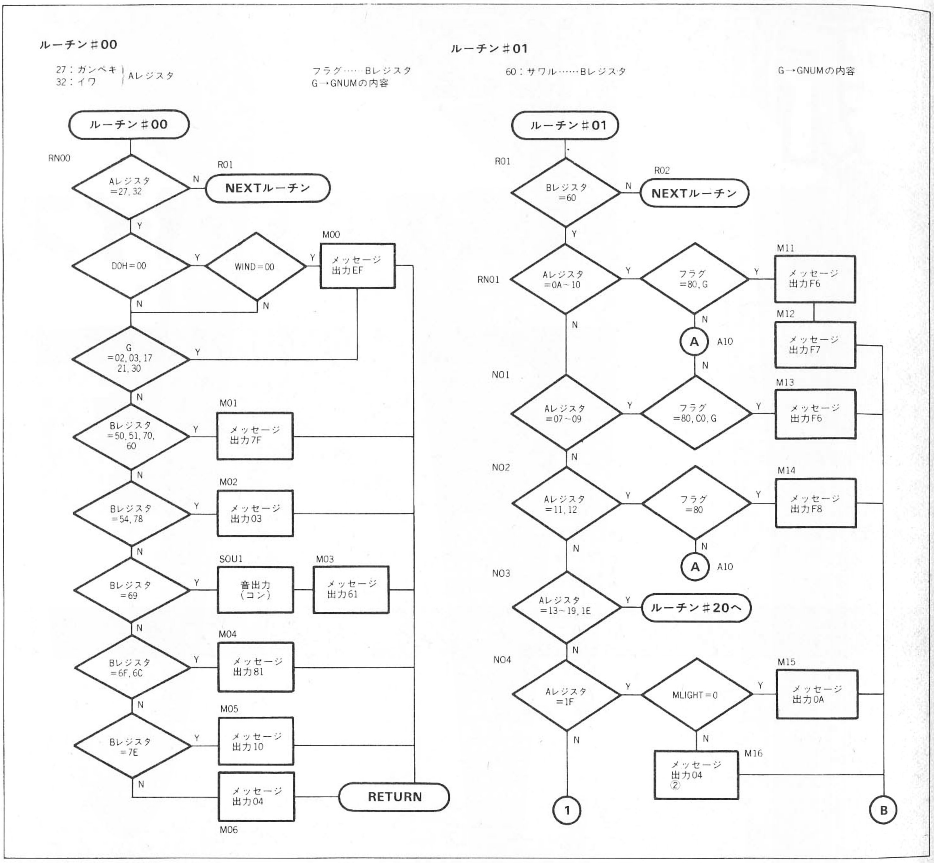
第１図は，サブルーチンのフローチャート，**写真１**は画面ごとに作られた構成図の一部。

ストーリーの設定や，トリックなど，しっかり作らないと，実際にプレイしてみて，こりゃオカシイゾ！なんていうバグをだしてしまうこともある。

AVG制作は，意外に，しんちょうな作業のつみかさねが必要なんだゾ。



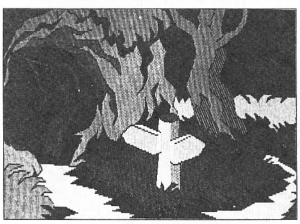
《写真１》画面ごとに作られた構成図の一部



《第1図①》サブルーチンのフローチャート。どの場面だかわかるかな？

レスキュー・コーナー

このゲームのマッピングはとても簡単。移動できる場所はそれほどないからだ。しかし，そのひとつひとつの場所について多数の画面が用意されているため，全画面を見ることは非常にキツイ（チャレ・アベでも全画面を掲載することはできなかった。新しい画面



▲マッチがほしい！

を発見した人は，ぜひレス・アベあてにおハガキをくださいね！）。それでは，Q＆Aにいってみよう！

Q 山下大先生，ボクは『新竹取物語』でマッチをどうやって手に入れるのかがわかりません。マッチがないので，狂っておじいさんを池に突き落としたりする自分がこわくなります。ど，どうか，ものすごいヒントを教えてください。お願いしますっ!!　うっ，また発作が……。

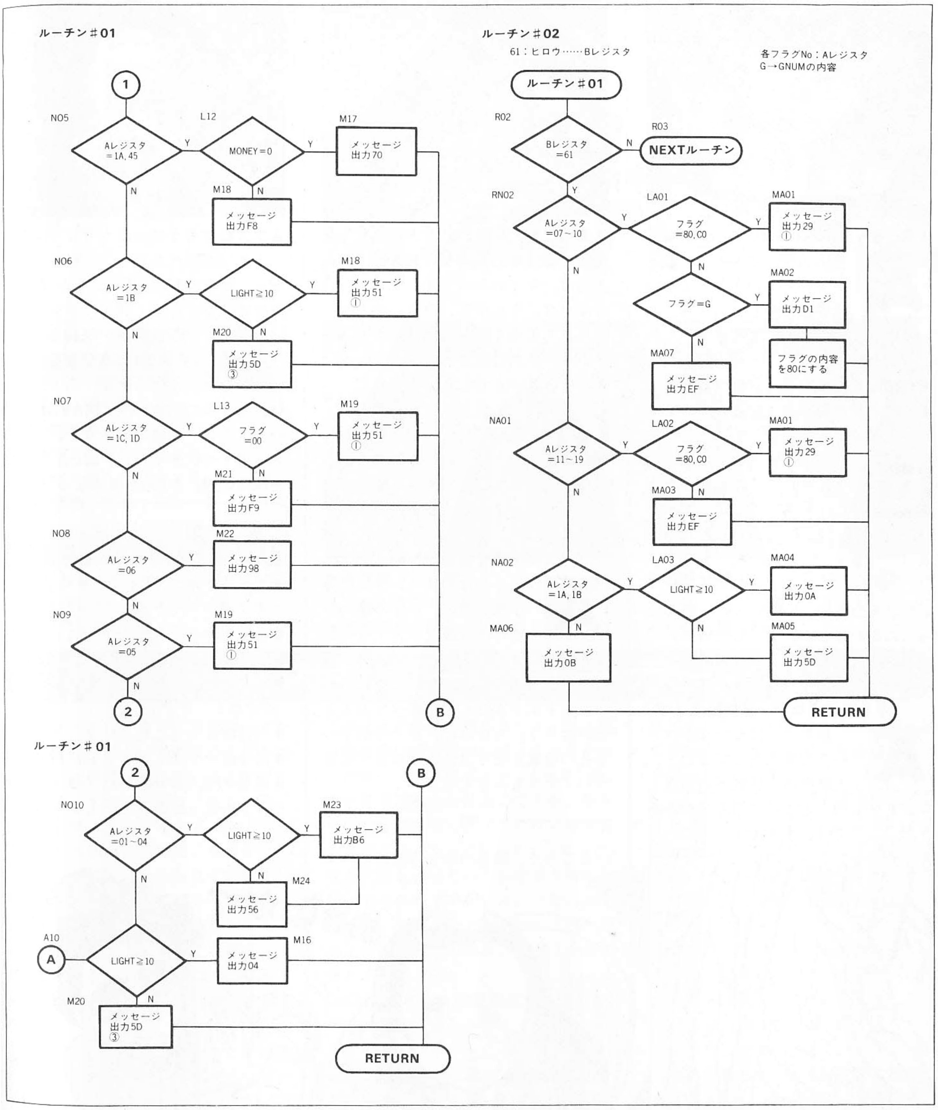
〔東京都墨田区・**沢田昭二13才**〕

A マッチが見つからなくて悩んでいる人が意外に多いようだね。リクエストにお答えしてものすごいヒントをあげちゃうと，マッチはスタート地点のある場所に隠されているんだ。ただし，単に「シラベル」とか「ウゴカス」とかやっているようじゃダメ。いったん別の方向に移動しないと見つからないヨ。

Q ボクは『新竹取物語』をプレイしているのですが，山小屋の中であることをすると，サルがカギをもってきました。でも，サルはそのカギをくれません。「カギ　モラウ」や「サル　タタク」など入力してもダメでした。どうしたらいいのですか？

〔岐阜県岐阜市・**野々村昌樹？才**〕

A カギがもらえないってことは，野々村クンはまだおじいさんの場面をクリアし

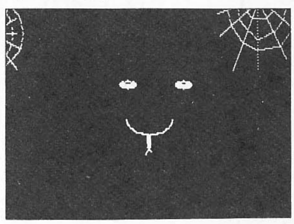


《第1図②》サブルーチンのフローチャート。どの場面だかわかるかな？

てないんじゃないかな。おじいさんのつりざおのさきっちょについている物さえ手に入れば，サルの場面で何をしたらいいのかわかるはず。前のQ＆Aを参考にして，おじいさんの場面にバックしてみてネ。

Q 『新竹取物語』の中で犬に出会うシーンがあります。フードをあげるのまではよかったのですが，そこからどうしても迷路に行ってしまうのです。犬に宝物のありかを教えてもらうにはどうしたらいいのか教えてください。参考までにボクが入力したコマンドは，「イヌ　アンナイサセル」「イヌ　カワイガル」「ポチ　オテ」などです。どうかよろしくお願いします。

〔神奈川県大和市・**鈴木英人？才**〕



▲たのむからカギをください，オサルさん！



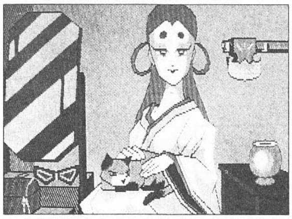
▲犬に会ったのはいいけれど，どうするの？

A ムムッ，オシイ！　鈴木クン，キミの入力した単語は非常に惜しいのダヨ。ちょっとよけいな物をつけすぎちゃったようだね。単にひとこと「××」と入力すればＯＫなのサ！　それから，ある場所に迷路の脱出方法が書いてあるということをご存知かな？

Q 『新竹取物語』でセイコさんのところがわかりません。先生はチャレ・アベで「好かれるようにすればいい」とおっしゃっていますが，「ウタウ」「オドル」「マンザイ　スル」などとしてもダメでした。ちなみに，「キス　スル」としたらたたかれました。どうしたらいいのかわかりません。どうか，どうかボクのためにヒントを!!

〔奈良県北葛城郡・**福井隆之？才**〕

A 福井クンはなかなかユニークな発想をしてるねえ。大阪府河内長野市の加藤ヒロシクンも同じところで悩んでいるそうだ。ここでは，まずセイコさんとうまく会話をしちゃうのが正解。それによって，後で必要になるお金が手に入るんだ。キミの口のうまさがモノを言うんだヨ。それから，自分の持ち物をいろいろとセイコさんに見せてあげるといい。この場面でのキミの行動が，得点を大きく左右しちゃうんだ。



▲セイコさんに好かれる方法教えて！

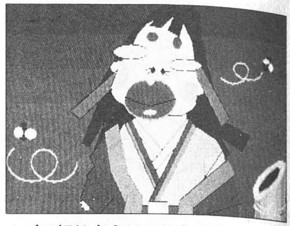
Q ボクがヒントを聞こうと思っているのは『新竹取物語』についてなんですが，最後の場面まで行ってもブス姫しか出てこないのです。どうかよきアドバイスを！

〔岡山県倉敷市・ＦＭ－7？才〕

A それはFM－７クンの運が悪いだけ。かぐや姫のいる竹は乱数によって（たぶん）決められているんだ。だから，分かれ道の場面でセーブゲームをしておいて，１本１本たん念に調べてみるといいだろう。ちなみに，かぐや姫がいる竹の位置をセイコさんに教えてもらうハイテクもあるんだヨ。

●

ところで，読者のみなさんはこのゲームで何点取れたかな？　恥ずかしながら，ボクは82点（撮影のとき）だった。点数のフラグをよく調べてプレイすればもうちょっと高得点が取れるとは思うんだけど，最高で160点がでるそうなのでかなりがんばる必要があるだろうね。ちなみに，他の得点制AVGのボクのハイスコアを書いちゃうと，『ジャングルアドベンチャー』が950点，『地獄の練習問題』が100点満点なんだ。



▲ブス姫はもうけっこうですっ!!

㊙情報

- スタート地点で「イワ　トル」「イワ　タタク」
- 小屋の中で「コヤ　モヤス」
- サルにお酒をあげる
- セイコさんにカガミをもらったら，「カガミ　オク」
- 川を渡ったところで「キ　キル」
- 川を渡ってからずっと右に行くと…
- 最後の大岩の場面は，「ヨイコノホン」を使って通ることもできる



ポートピア連続殺人事件攻略のアドバイス

ポートピア連続殺人事件の制作データ

- **発売元**：ENIX
- **開発着手年月日**：1983年4月
- **完成年月日**：1983年8月
- **発売年月日**：1983年8月
- **対応機種・価格**：FM－7シリーズ PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR, PC-8001mkⅡ/mkⅡSR, X1シリーズ, PC-6001(32K), PC-6001mkⅡ/mkⅡSR, PC-6601/SR, MSX(32K以上) テープ版 3,800円

ソフトの特徴

日本初の本格的推理ＡＶＧ。画面数はきわめて少ないものの難度は非常に高く，小説家である作者が書きおろしたストーリー展開は一見(一プレイ)の価値あり。日本にＡＶＧブームを起こすのにひと役買った作品で，近々ファミリーコンピュータ版も発売されるということなので，再び人気をまきかえすことであろう。
(なお,このゲームに関する資料は提供してもらえませんでした)。

- **原作者**：堀井雄二
- **プログラマー**：堀井雄二
- **画面デザイナー**：堀井雄二
- **製作過程**：シナリオ→原画→原画データ化→シナリオ校正→プログラミング
- **総画面数**：約20枚

レスキュー・コーナー

このゲームは5番目に質問のハガキが多い作品だけど，大部分の人たちはさき走った質問をくれているようだ。たとえば，ゲーム中では「スミレ荘」なんて名前はまだでてきていないのに，友達から名前だけ聞いて「スミレソウイク」と入力し，「スミレ荘では何をしたらいいんですか？」というハガキを送ってくるような人が多いのだ。ちゃんと順序だててプレイしていけば，こんなことはないんだヨ。以下のＱ＆Ａを読みながら，じっくりと取り組んでみてね。

Q ボクは『ポートピア連続殺人事件』をプレイしているのですが，どーしても“パル”への行きかたがわかりましぇ～ん。このままでは体が持ちましぇ～ん。毎日毎日夜11時までがんばっているというのに…。殺人現場でマッチを見つけ，すかさず電話をかけるのですが，取りついでくれません。「ケイサツノモノダガ」「パルノバショヲシリタイノデスガ」など入力し，いろいろな登場人物にも聞いてみたのですが，みんな知らんぷりです。先生！ どうしたらよいのでしょうか？ 悩める少年にどうか愛の手を！
〔埼玉県浦和市・**南稜高校水泳部？才**〕

A キャーッホッホ，シットルケ？ このゲームはすべて命令調で入力せんとあかんのやで。だからァー，電話中でもヤスに命令してやればええのや。「バショ××」ってぐあいにな。キミの考えはちがいまんがな（またくだらない文章を書いてしまった……）。



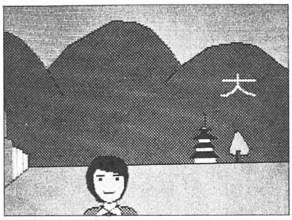
▲パルに行けないよーっ！



▲パルにはきたけれど……。

Q 私は高校2年生の女の子です。私のわからないところは,『ポートピア連続殺人事件』のパルのところです。バーテンに耕造のことを聞いても,「だれですか,それ？」と言うだけだし，他のことを聞いても,「なに言うとんのかわかりまへん。」というだけです。小宮はメモをだし，トシユキはつかまり，そして平田は自殺。残っている手がかりはパルのところしかないと思いました。パルで何かを飲んでいる客は事件に関係があるのでしょうか？ このゲームがはじめてで，AVG経験のまぁったくない私に知恵をおかしください。私に力を!!!
〔兵庫県神戸市・**井上美由紀17才**〕

A ウ～ム，美由紀ちゃんは持ち物がひとつ足りないんじゃないかな？ 殺人現場でマッチとア̇レ̇を手に入れているかい？机，本タテ，ドア，床などをよ～く調べてみてね。きっと新しい品を発見できるはずだ。パルでは，それを使って



▲センタクヤに連絡を取るには？

やればいいのサ。またもや新しい容疑者の名前がわかるヨ。

Q 『ポートピア』で平田という男が見つかりません。どこで「ヒラタ　サガセ」と入力しても,「このあたりにはいないようです。」と言われてしまいます。こっちはとてもマジメにやっているのに，ヤスが「ボス，遊んでいるヒマはありません」と言ってくるのにはムカーッとしてしまいます。山下先生，いったいどうしたらいいんでしょう？　タスケテクダサイ。

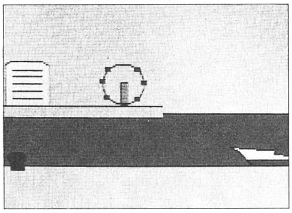
〔静岡県静岡市・**鈴木克彦14才**〕

A 平田はたしかに重要な容疑者だけど，いくらさがし回っても最初のうちはまったく見つからない。それもそのはず，平田は神戸にはいないのだ。いろいろなことをやり，しつこく「キキコミ」を続けていくうちに，きっと平田に関する情報が得られるはずだから，それまでしんぼう強くプレイしてみてね。

Q 『ポートピア』の現場付近で「キキコミ」をすると平田という男がいなくなっていることがわかり，しばらくすると平田はせんたく屋に京都に行くと言ったことがわかります。それからが問題で，せんたく屋にどう連絡をとっていいのかわかりません。「センタクヤ　ヨベ」とか，104に電話して聞いてみたりとかしたのですが，どうしても連絡がとれませんでした。ボクはFM－7のユーザーです。山下先生，連絡のとりかたを教えてください。

〔神奈川県小田原市・**田中孝佳12才**〕

A 田中クン，アセラナイ，アセラナイ。キミがムキになってせんたく屋をさがさなくても，せんたく屋のほうからもう１度キミに連絡をくれるんだ。だからそれまであたりをうろついて，やるべきことを全部やっておくように。



▲「ドーモ，ドーモ」じゃわからない！

Q こんにちは！山下先生。私はFM－NEW7でAVGを毎日楽しんでいる高３の女の子です。今までにかなりの数のAVGを解いてきたのですが，私は今，大変悩んでいます。それは港に男が立っている場面なんですが，男はいつも私に時間を聞いてくるのです。それに対して何を答えても「ドーモ，ドーモ」としか答えてくれません。どうしたらいいのですか？　お願い，教えてください。教えてくれたら，私のすべてをあ・げ・る♡

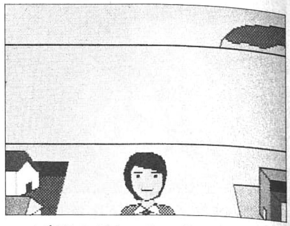
〔岡山県五野市・**茅野美由紀17才**〕

A コラ，美由紀ちゃん！女の子がこんなことを軽く口にしちゃいけないゾ！(……と言いつつも，ゆるむ口元)さて美由紀ちゃんの質問に答えちゃうと，港にいる男には，例の暗号の言葉を言ってやればいいんだ。暗号の解読方法は機種によって異なるので，**第２章**を参考にしてみてね。

Q 前略，山下先生。単刀直入に申し上げますと，他の人たちから見ると初歩的なあの『ポートピア』で，最終的に犯人と思われる人物の過去があきらかになったのですが，その後何をしてもそれ以上進まないのです。すべての人物を調べ直しすべての場所で「キキコミ」をしたのですが……。何か忘れているのでしょうか？　教えてください，お願いします。

〔広島県広島市・**佐久間勝仁17才**〕

A 佐久間クン,もう１歩だ！犯人の過去がわかったのまではいいんだけど，犯人の家族構成も調べあげなくっちゃ（ある場所でキキコミをすればわかるヨ)。そうしたら，問題の犯人の家族をさがしてみるといい。いずれにせよ，アザが大きなキーポイントになるんだ。エンディングまであとちょっとだから，もうひとふんばりしてみてね。



▲真犯人がわ・か・ら・な・い

正解手順を特別大公開！

このゲームでは，あまりにも手順についての質問が多いので，ここにポートピア正解までの道のりを大公開しちゃおう。ただし，これはあくまでも１例で，このとおりに行動してもやり残したことがあると解けないのであしからず。

現場付近(平田という男が行方不明！)
↓
現場(二つの物が手に入る。このころ，せんたく屋から連絡が入る)
↓
捜査本部（３人の容疑者の取り調べ。暗号を解読）
↓
港（黒ずくめの男。容疑者がひとり減る）
↓
新開地（パルにTELしてからここへ）
↓
パル（新たな容疑者が出現。このころ，再びせんたく屋から連絡が入る）
↓
京都（××へTEL）
↓
アミダがミネ(容疑者がひとり減る)
↓
新開地（情報提供者が出現）
↓
捜査本部（取り調べ）
↓
うろつく（タレコミがある）
↓
スミレ荘（容疑者がひとり減る）
↓
うろつく（捜査一課より情報を入手）
↓
港（船に乗る）
↓
スモト（ここから先は自分でがんばってみてね！）
↓

★㊙情報

- ヤスに「アホ」「ウソツキ」「ウソ」「ハンニンサガセ」「パチンコヤ　イケ」
- 新開地で「シンゲキ　イケ」
- 現場で「カギ　シラベロ」
- 本部で「マド　アケロ」
- フミエに「ナグレ」
- トシユキに「アホ」
110番に「デンワ」
- 「デマエ」はなんでもとれる

ザース 攻略のアドバイス

ザースの制作データ

- **発売元**：――ＥＮＩＸ
- **開発着手年月日**：1983年10月
- **完成年月日**：1984年８月
- **発売年月日**：1984年８月
- **対応機種・価格**：――ＦＭ－７シリーズ，ＭＳＸテープ版＝3,800円
  ＰＣ－8801／mkII／mkIIＳＲ，ＰＣ－9801／Ｅ／Ｆ，ＦＭ－７／ＮＥＷ７
  フロッピー版＝5,800円

ソフトの特徴

とにかく美しい画面が売り物の本格的ＳＦ－ＡＶＧ。『惑星メフィウス』シリーズを見ればわかるように，ＳＦ物のＡＶＧはキチンとした物を作れば必ずヒットする傾向にある。特にこの『ザース』はアニメファンからの強い支持を受け，ＳＦタイプの代表作とまで呼ばれるようになった。新発売のＭＳＸ版でも画質がほとんど変わらないのはスゴイ（なお，このゲームに関する資料は提供してもらえませんでした）。

- **原作者**：スタジオ・ジャンドラ
- **プログラマー**：スタジオ・ジャンドラ
- **画面デザイナー**：スタジオ・ジャンドラ
- **製作過程**：シナリオ校正→原画→プログラミング→原画データ化
- **総画面数**：約50枚

レスキュー・コーナー

さあ，またまたやってきました，レスキュー・コーナー。このゲームは「×× イク」と入力すると，好きな場所に移動できちゃうので（ディスク版）正しい攻略の順序がわからないで悩んでいる人が多いようだ。だけど，それほど順序は気にしなくても解くことができるし，同じ場所でも何回か行くとちがった現象が起こっていることがあるから，こまめに行ったり来たりしてみるのがベストだろうね。それでは，Ｑ＆Ａへ！

Q うわー，『ザース』の最初のほうの地下のコールドスリープカプセルの場面がわからないよー。「ロープ オリル」と入力してもダメだし，「ライフル ウツ」「カプセル」と入力してもハズレ！ 悩んだ末，「ライフル ウツ」「ザース」とやって自殺してGAME OVERになってしまった。いったいどうすればいいんですか？ 山下先生!! ぜひヒントを教えてください！ （もしやダミーだったりして……。）

〔宮城県泉市・**加藤琢也14才**〕

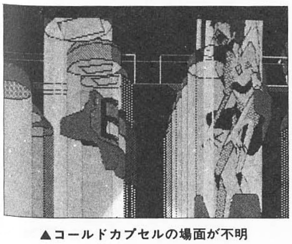
A そのもしやデス。この場面は，核攻撃後に生きのびるための手段“コールドスリープ装置”を単に紹介しているだけなのだろう。画面を十分に楽しんだら（？），さっさと上にもどるべし。

Q はじめてお手紙をだします。ボクはＦＭ－７で『ザース』をプレイしているのですが，アドラ山の頂上の墓の場面がわかりません。墓に刻まれている文字はゲームには関係ないようです。「イシトル」などいろいろやってみましたが，全然反応がありません。もしやダミーなのでは？ どうか教えてください。お願いします。山下大先生!!

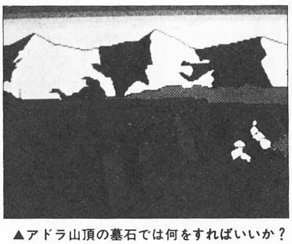
〔埼玉県岩槻市・**トラルド12才**〕

A そのもしやではアリマセン。ここでは，墓に刻まれている文字をよく読んでみよう。「コノハカヲアバクベカラズ」と書いてあるよね。あばくなと言われれば，あばきたくなっちゃうのが人情というもの。墓の中にはとってもだいじな道具が隠されているんだヨ。

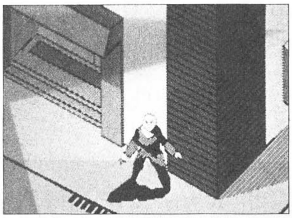
Q 山下 章先生に質問します。ＥＮＩＸ社の『ザース』で，ゴーストタウンの１番はじめにでてくるおじいさんがわからないのです。「ハナス」とやると「ムカシハヨカッタ」としか言わないし，「ピストル ウツ」とやるとオモチャのピストルだったりで，まったく先へ進めません。ゴーストタウンの前のユッグの森とアドラ山では，ライフルとロープ，壊中電燈を手に入れています。い



▲コールドカプセルの場面が不明



▲アドラ山頂の墓石では何をすればいいか？



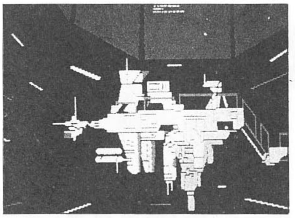
▲おじいさん。何かしゃべって！

ろいろ話を聞いてみると,「私は誇り高き人物」とか,「昔はそうじをしているだけでメシがくえた。今はさがさなくてはならない」とか言ってきました。そこで,「ソウジスル」とやったのですが,「ムカシハヨカッタ」としか答えてこないので，もうお手上げです。おじいさんの話に何かヒントはあるんでしょうか？　やり残したことはないと思うのですが……。ぎぶみーひんと，Mr. AKIRA！

〔長野県長野市・**与曽井良輔？才**〕

A　このゲームでは，この場面で悩んでいる人が比較的多いようだ。病院に入院している鳥取県鳥取市の岸　直子ちゃんその他の人たちからも，同じ内容のおハガキをたくさんいただいている。このおじいさんには，とにかくいろいろなことをたずねてみよう。年，名前，どうしたのか……etc, そうすると，彼はキミたちの4人目の仲間になってくれるんだ。

Q　山下先生，こんにちは。ボクは『テラ4001』はなんとか解いたのですが,『ザース』が解けなくて大変悩んでいます。その場所はと申しますと，アスタ村の入口を入ったところのコンピュータの場面です。先に進もうとすると「オチルゾ！」と注意されるし,「コンピュータ　タタク」などをすると，毒ガスがでてきてザースは死んでしまいます。



▲コンピュータに何をすればいいの？

もしかすると，そこはダミーでは？と何回考えたかわかりません。どうか教えてください。

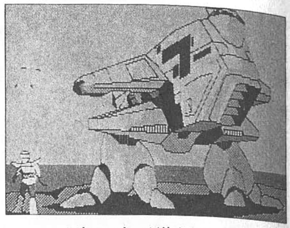
〔大阪府藤井寺市・**エンドレス・ナイト？才**〕

A　フム，フム，ひょっとすると，キミはゴーストタウンのおじいさんを仲間にしてないんじゃないのかい？おじいさん(ギャモン)さえいれば，ここで何をしたらいいのか,すぐにわかるんだヨ。ちなみに，このコンピュータが“オリオン”を正常化するための重要なカギを握っているということだけここに書き記しておこう。

Q　こんにちは，山下先生。ENIXの『ザース』が解けないで困っている私をお助けください。マキストン岬で，ナバを海に××した後のウォーキーの操縦方法がわかりません。「イドウ」とか東西南北を入力しても,「ザースはウォーキーの操縦法がわからないので移動できません」とでてくるだけです。どこかに書いてあるのでしょうか？　どうか『ザース』を1分でも早く解けるようにしてください。

〔宮城県多賀城市・**吉田久美12才**〕

A　ヨーシ，久美ちゃん，これを読めば少なくとも5分は早く『ザース』が解けるようになるヨ。ウォーキーの操縦方法は，アスタ村の地下で勉強することができるんだ。たぶん久美ちゃんは，まだそこへ行っていないんじゃないかな？どうすれば地下へ行けるかってことなんだけど，アスタ村の入口の場面で壁をよく調べてごらん。カンのいい久美ちゃんなら，このメッセージで何をしたらいいのかわかったよね？？

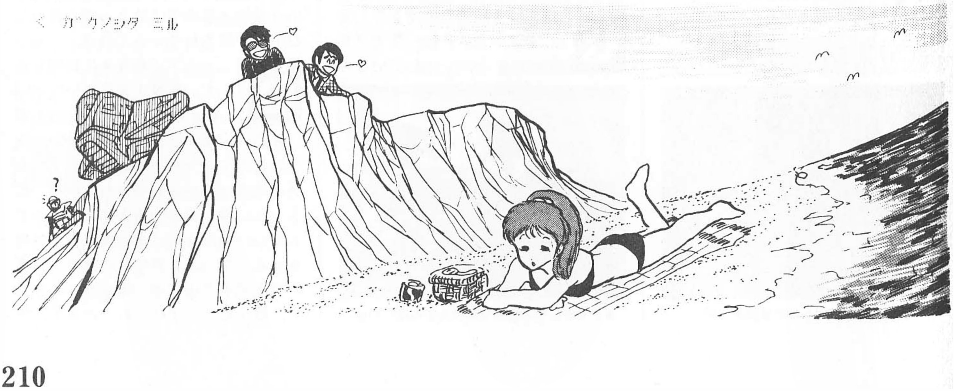


▲ウォーキーが使えない！

これで『ザース』のレスキュー・コーナーを終わるけど，いかがだったかな？このゲームはだいたいみんな同じ場所でつまづいているようで，ハガキの枚数のわりには極端に質問の場面数が少ない。でも,MSX版が発売されたのできっと質問数も増えることだろう。途中でいきづまってしまったら，ベーマガ本誌のレス・アベあてにどしどしハガキを送ってくださいね。

㊙情報

- リムに「リム　バカ」「リム　タタク」
- マキストン岬で「ハナシカケル」「ワライカケル」「シタ　ミル」「ウォーキー　タタク」
- 「ロープ　シバル」(ナニヲ？)で登場人物の名前を入力する
- 「ライフル　ウツ」(ナニヲ)で登場人物の名前を入力する
- 最初から持っているピストルを「ウツ」
- リマノンで「ポール　タタク」



ウイングマン 攻略のアドバイス

ウイングマンの制作データ

- **発売元**：ＥＮＩＸ
- **開発着手年月日**：1984年２月
- **完成年月日**：1984年10月
- **発売年月日**：1984年11月
- **対応機種・価格**：ＦＭ-7シリーズ，Ｘ1，PC-6001mkII/mkII SR PC-6601/SR，PC-8801/mkII/SR,MSX
  テープ版＝4,800円
  ＰＣ－8801/mkII/ＳＲ，ＦＭ－７/ＮＥＷ７，ＰＣ－9801/Ｅ/Ｆ
  フロッピー版＝5,800円
- **原作者**：©集英社©桂正和，TAM TAM
- **プログラマー**：TAM TAM
- **画面デザイナー**：TAM TAM
- **製作過程**：シナリオ→原画→原画データ化→シナリオ校正→プログラミング
- **総画面数**：約21枚

ソフトの特徴

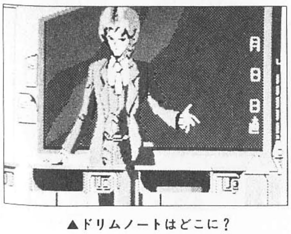
「週刊少年ジャンプ」連載中の同名の人気マンガをＡＶＧ化した作品。美紅ちゃん，アオイさんといったかわいいキャラクター，そして現代風ヒーロー“ウイングマン”がＡＶＧファンの心をしっかりとつかみ『デゼニ』，『サラトマ』とならぶくらいの大ヒットにつながった。対応機種も続々と増え，非常にタイムリーな企画物であったといえよう（なお，このゲームに関する資料は提供してもらえませんでした）

レスキュー・コーナー

ＡＶＧのヒット作というとふつうは100画面以上はあるものだが，このゲームは例外で，画面数がすごく少ない。しかし，そのぶんメッセージやトリックに趣向がこらしてあり，校舎内からでることさえできないで悩んでいる人が数多くいるくらいだ（質問のハガキの60％を占める）。このゲームでは，ウイングマンに変身してキータクラーと戦う“戦闘モード”が，意外に大切な役割を果たしている。さあ，キミも「チェイング」して，以下のＱ＆Ａを読むのだ!!

Q 前略，ボクは『デゼニ』と『サラトマ』をなんとか解いたので，自信を持ってＥＮＩＸの『ウイングマン』を買ったのですが，なぜかドリムノートがどこにあるのかわかりません。六つの場所ではいろんな物が手に入りました。手に入った物を全部書くと，指輪・たばこ・ライター・マンガ・ペン・鏡・薬・消火器・小びん・ブレスレットなどです。また，教室の机の上に「みいてりにとか　すなみ」と暗号らしきことが書いてあったので解いてみたのですが，「NEW　LIST　RUN」と何の意味もないメッセージでした。自分としては，１番あやしいところは北倉先生のいる教室，アオイさんがすわっている保健室だと思うのですが…。山下先生，ドリムノートのある場所を必ず教えてください。

〔茨城県猿島郡・**秋田　裕14才**〕



▲ドリムノートはどこに？

A ズバリお答えしちゃうとドリムノートは裏庭にある!!　秋田クン，まずは校舎内から脱出する方法を考えなくっちゃ。それには次のＱ＆Ａを読んでみるべし！

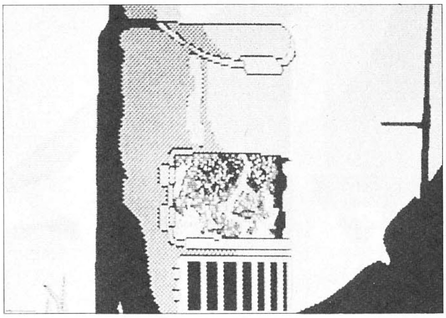
Q ボクはＦＭ－７のユーザーです。ところでボクは『ウイングマン』がまったくわかりません。このゲームでは裏庭へでることができるそうなのですが，どうやればいいのですか？　水飲み場で「あける，まど」と入力しても「カギがつぶれている」とでるし，保健室で同じことをすると美紅ちゃんに怒られてしまいます。先生，助けて!!

〔大阪府枚方市・**坪井哲也14才**〕

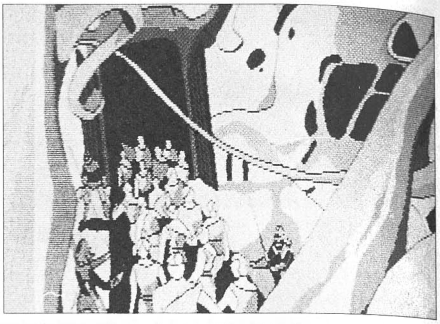
A さあ～て，これが問題のところだ。これからボクが書くことをよ～く読んで推理してみてくれ。キミが校舎内をうろつき，ある条件を満たすと，教室の場面で△△△△がなくなる。そこで，そのゆくえを北倉先生に聞き，さらに○○○○に尋ねると――ほうら「イドウ」



▲裏庭にでるには……



▲ドリムノート再生の方法は？



▲ブレスレットは光っているが……

で裏庭へ行くことができるようになったでしょ？

Q ボクはＡＶＧ大好き少年ですがＦＭ－７版の『ウイングマン』が解けません。どこがわからないのかというと，裏庭にある消却炉(しょうきゃくろ)の場面です。ドリムノートが灰になっていたのですが，再生方法がわかりません。海の水をかけても，ノートが光りだすだけで何も起こりません。どうすればドリムノートを手に入れることができるのですか？　どうか教えてください。

〔兵庫県三木市・**昇　真一郎11才**〕

A この場面の質問もけっこう多いんだけど，読者のみなさんはドリムノートの再生方法が２とおりあるということをご存知かな？　ドリムノートが半分燃えてしまった場合と，全焼した場合とでは再生方法がちがうんだ。その方法は，モモコちゃん（菊池桃子のことではないからまちがえないよーに）のピンクのノート，または職員室にあるマンガの本を読むことによって知ることができるんだョ。

Q ボクはＰＣ－6001mkIIの『ウイングマン』を買って裏庭へ行ったんですけど，木にとまっているセミやこわれているジョウロは大切な物なんですか？　それから，焼却炉の紙クズやアキカンはどうなんでしょう？　山下先生，教えてください。

〔東京都品川区・**佐藤研児？才**〕

A 正直言って，それらは何の使い道もないダミーの品。この裏庭と消却炉の場面では，ドリムノートを再生して手に入れる以外は何もしなくていいんだ。

Q こんにちは，山下先生。私はＡＶＧ初挑戦の女の子ですが『ウイングマン』のポドリムスの１番最初の牢屋(ろうや)のところで悩んでいます。ブレスレットが光っているので，薬や海の水をかけたり，押したりしてるんだけど，何も起こりません。もしかしたらどこかにヒントが書いてあるのでは，と思ったんですけど，それらしい物も見つかりません。先生，どうか私を助けてください。

〔兵庫県神戸市・**ＭＡＹ？才**〕

A ブレスレットが光っていることによく気がついたねえ。たしかに，このブレスレットにあることをすると，ここウエストオーバーの牢屋の中へ入っていけるんだ。ただし，そのあることがむずかしい。ＭＡＹちゃんはとってもかわいいイラストを書いてくれたから特別にヒントをあげちゃおう。ブレスレットをアラジンすればいいのだ！

Q 『ウイングマン』の美紅ちゃんがつかまっているところが解けません。ラークの立体映像に会って鏡のことなども聞きました。現在持っている物は，ブレスレット，消火器，鏡，ホウキ，タバコ，ライター，バケツ，小びん，薬などです。牢の鉄格子をたたいても美紅ちゃんはこちらに気づいてくれないし，薬の使い道もわかりません。タマネギにいたっては，何に使ったらいいのか想像もつきません。ＡＶＧの天才，山下　章さま，どうか私に愛の手を！

〔熊本県下益城郡・**中釜誠人15才**〕

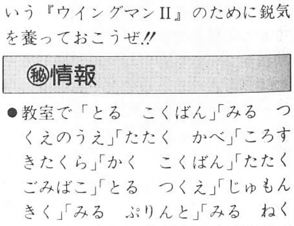
A さて，いよいよ『ウイングマン』のラストシーンだ。キータクラーを退治した後ならば，キミは美紅ちゃんを牢屋から助けだしてあげることができる。しかし，そのコマンド入力があまりにも唐突な物であるために，中釜クンのように悩んでしまっている人が多いようなので，ちょこっとヒントをあげよう。この場面で使う道具は，保健室で手に入れたアレ。それを牢屋に××してやればいいのサ。わりと基本的な動詞だから，いろいろと入力して試してみてネ。

●

どう，わかってもらえたかな？　このゲームはリアクション（反応の受け答え）の豊富なゲームだから，１度解き終わった人もいろんな㊙コマンドを見つけてみるとおもしろいヨ（たとえば，屋上の場面で「ノボル，カナアミ」とか）。それから，「ミル」と単独で入力して『惑星メフィウス』のようにカーソルを動かしていろんな物を見てみるのも楽しい。さあ，早くこのゲームを解き終えて，近々発売されるという『ウイングマンII』のために鋭気を養っておこうぜ!!

㊙情報

●教室で「とる　こくばん」「みる　つくえのうえ」「たたく　かべ」「ころすきたくら」「かく　こくばん」「たたく　ごみばこ」「とる　つくえ」「じゅもんきく」「みる　ぷりんと」「みる　ねくたい」「とる　ほうき，はく」「ける　かべ」「あげる　たばこ」「はなす　ういんぐまん」「とる　ねくたい」「みる



べると」「とる　べると」

- 屋上で「のぼる　かなあみ」「みる　むね」「みる　せいふく」「たたく　がらす」「たたく　かなあみ」「たたく　ももこ」「みせる　ゆびわ」「めくる　すかーと」「はなす　とし　きく」「はなす　しゅみ　きく」「みる　すかーと」「ぬがす　すかーと」
- 職員室で「とる　ほんたて」「たたく　まつおか」「みせる　ゆびわ」「たたく　いす」「たたく　つくえ」「はなす　きたくら」「はなす　かがみ」「とる　すかーふ」「はなす　とし　きく」「みる　すかーふ」
- 保健室で「とる　まくら」「みる　かーてん」「あける　かーてん」「たたく　べっど」「たたく　まど」「たたく　たな」「とる　べっど」「みる　となりのべっど」「みる　おんなのこ」「みる　まくらのした」「とる　てがみ」「よむ　てがみ」「みる　すかーと」「すわる　べっど」「みる　せいふく」「みる　すかーふ」
- 体育館で「のぼる　すてーじ」「たたく　きよみ」「みる　ごーる」「みる　らいと」「たたく　かべ」「みる　きよみ」
- 水飲み場で「みる　めがね」「とる　ぼたん」「はなす」おまえはもうしんでいる」「みる　すいどうのした」「ころす　ごきぶり」「とる　めがね」「たたく」まど」「たたく　ふくもと」「やぶる　ぽすたー」「やぶる　ふく」「あげる　ゆびわ」「みる　てんじょう」「はなす　とし　きく」「はなす　しゅみ　きく」「とる　ごきぶり」
- 裏庭で「のみ　みず」「のぼる　き」「のぼる　かべ」「かける　みず」「たべる　たまねぎ」「とる　くさ」「みる　じょうろ」「とる　じょうろ」「みる　き」「みる　せみ」「とる　せみ」
- 消却炉で「つかう　しょうかき」「とる　せみ」「なげる　らいたー」
- キー入力をせずにリターン・キーを押し続ける
- 登場人物全員に「きすする」「はなす　じゅもん」「はなす　はい」「はなす　いいえ」「ぬがす　ふく」
- どこでもいいから「なぐる　じぶん」「すう　たばこ」「のむ　くすり」
- テープ版で「ろーど」
- ウエストオーバーで　たまねぎをたたいてから「すてる」
- ウエストオーバーで「たたく　らーく」
- ミクがキータクラーにさらわれたとき　教室で「ちぇいんぐ」以外をする
- ポドリムスで「わる　こびん」
- コマンド入力モードで「0～7」の数字,「M」「W」「A」を入力する



軽井沢誘拐案内 攻略のアドバイス

軽井沢誘拐案内の制作データ

- **発売元**：ＥＮＩＸ
- **開発着手年月日**：1984年９月
- **完成年月日**：1985年５月
- **発売年月日**：1985年５月
- **対応機種・価格**：▶FM-7シリーズ：テープ版4,800円(２本組), FD版5,800円▶PC-8800/mk II/SRテープ版4,800円(２本組), FD版5,800円▶Ｘ１シリーズ：テープ版4,800円(２本組), FD版5,800円
- **原作者**：**堀井雄二**

ソフトの特徴

『ポートピア連続殺人事件（ＥＮＩＸ）』『オホーツクに消ゆ（ＬＯＧＩＮ）』に続く，堀井雄二ＡＶＧ第３弾。テンキーだけでコマンド入力ができるので，初心者から上級者までだれにでも楽しめる。トリックの複雑さもさることながら，同じ場所でも行くたびに登場人物がちがった反応を示してくれるという点が新鮮だ。小説家の堀井氏がこのゲームのために書きおろしたストーリーは一見の価値あり。

- **プログラマー**：堀井雄二
- **製作過程**：シナリオ→原画・プログラミング→原画データ化
- **総画面数**：約100枚

レスキュー・コーナー

このゲームは冒険小説と言ってもいいほどストーリーのしっかりした作品なので，たったひとつでも条件を満たしていないと先へ進むことができない。同じ人物でもしつこく話しかけるとちがった反応を示してくれることがあるし，新しく手に入れた物を持っていくとそれに関する情報を聞けることもある。登場人物たちの言葉のはしばしに思わぬヒントが隠されている場合が多いので，ひとりひとりの証言をキチンとメモしていくといいだろう。このゲームのＱ＆Ａは，ハガキの質問に答えながら各章ごとのストーリーの流れを追ってみた。



▲篠田さん！どこにいるの？

Q 山下先生，こんにちは。ボクは今『軽井沢誘拐案内』をプレイしています。ＡＶＧはこれがはじめてなので，はじめの第２章で悩んでしまいました。いろいろと歩いてみたけれど，篠田という人が全然でてきません。どうやったらでてくるのですか？　ボクは初心者なので詳しく教えてください。お願いします。

〔千葉県千葉市・**中尾　剛12才**〕

A ウ～ン，この質問に答えるのはむずかしい。中尾クンがどの程度まで情報を知っているのか，このハガキの内容だけではわからないからだ。そこで，ここに順を追って第２章の流れを紹介してみた。ひとつひとつの事項をチェックしてみてほしい。

①登場人物全員から聞けるだけのことを聞く（２度目に行くとちがう情報を教えてくれる人も何人かいる)。この際,「スイリ」コマンドを併用すること。
②軽井沢を歩き回り，落とし物（二つ？）と情報(一つ)を得る。
③拾った物を持って，再び登場人物全員に会う。
④花山に会う（彼の家であることに気づいておかないと，あとで困る)。
⑤久美子の別荘にもどり，情報を得る。
⑥麻美に会う（たいせつな情報を教えてくれる)。
⑦篠田家の場所を調べ，篠田に会う。
⑧再び麻美と会い，話を聞く。
⑨地蔵ヶ原の別荘に入る（何度も入るとよい)。
⑩久美子の別荘にもどる（第２章ＥＮＤ)。

Q ボクは今，『軽井沢誘拐案内』をやっています。なんとか自力で第３章までいったのですが，そこでつまづいてしまいました。この章ではどこにも行けないし，電話もかけられないのです。できることといえば，久美子の服を取ったり，××したりすることだけ。いったいどうすればいいのでしょう？

〔広島県広島市・**稲田将吾14才**〕



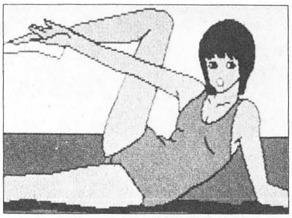
▲第３章からすすめないよ～！

A 実をいうと，ボクにも第３章のちゃんとした正解手順はわからない。でも，ひたすらテンキーを押していれば，いつの間にか第４章へと行けるはず。久美子の言葉がだんだん変わっていくから，それに注目してみてネ。ところで稲田クンは，キョンキョン主演の映画「生徒諸君！」のストーリーを知ってるかな？　知ってれば，ムフフと笑える場面がひとつあるヨ。

Q 山下先生，こんにちは！　ボクはＥＮＩＸの『軽井沢誘拐案内』をＰＬＡＹしているのですが，第４章が解けなくて困っています。久美子ちゃんはいなくなるし，麻美ちゃんは留守だし。今わかっていることは，久美子ちゃんは目が悪い，洋子とマスターがいっしょに歩いていた，などです。持ち物は，スコップ，ライター，本の三つだけ。山下せんせ～え！　ボクは『軽井沢』のことばかり気にして夜もねられません。どうすれば第４章が解けるのですか。？　Ｐ．Ｓ．絶対に花山はあやしいゾ～。

〔新潟県長岡市・**青木広宙？才**〕

A では青木クンのご要望にお答えして，第４章についてアドバイスしよう。



▲第４章にハマッてしまった

とはいっても，この章は，なかなかむずかしい。

ＡＶＧの基本である情報集め，発見すること，など，すべてやりつくすつもりでトライしてみてほしい。

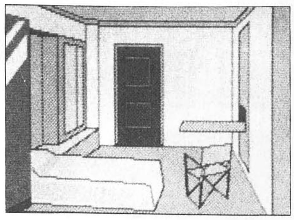
ここまできた人なら，このゲームは見た目よりも，内容的に五重の塔のように，いくつものトリックが重ねられていると思ってよいだろう。１回であきらめず，何回もしつこく行動するのが一番早道だと思う。

Q 山下先生，ＥＮＩＸの『軽井沢誘拐案内』が解けません！　麻美と一緒に地蔵ヶ原の別荘を調べているのですが，タバコ，書類，新聞，写真の四つしか見つからないのです。他の物はどこで見つけられるのか教えてください。今まで堀井さんの作品は全部解いてきたのに……クヤシ～イ!!

〔東京都世田谷区・**石田鉄男13才**〕

A たしかに石田クンの言うとおり，第５章がこのゲームで最大の難関だ。別荘の中で『惑星メフィウス』のようにカーソルを動かして証拠品を見つけ出さなければいけないんだ。

えっ？　いくつかって？　６章まであとひと息。とにかくガンバッテ！



▲地蔵ヶ原の別荘でストップ！

どう，参考になったかな？　第６章のＲＰＧはキミの実力でがんばってみてネ。



エルドラド伝奇 攻略のアドバイス

エルドラド伝奇の制作データ

- ●発売元：ENIX
- ●開発着手年月日：1984年4月
- ●完成年月日：1985年1月
- ●発売年月日：1985年2月
- ●対応機種・価格：▶FM－7シリーズ：テープ版4800円，FD版7800円▶PC－8801／mkII／SR：テープ版4800円，FD版7800円▶PC－9801／E／F／VM／VF(2D，2DD）FD版7800円
- ●原作者：槇村ただし
- ●プログラマー：槇村ただし

ソフトの特徴

『マリちゃん危機一髪』でENIXのコンテストに入選し，『女子寮パニック』というヒット作を生んだマンガ家の槇村ただし氏のAVG第3弾。彼のAVGにはいつもかわいいヒロインが登場するが，このゲームでもホシコ，ミネア，ケミィといった美少女が続々登場する。コマンド入力は，画面右側に表示されたコマンドの中からひとつを四角ワクで指定するという選択型。したがって，根気さえあればだれにでも解けるのだが，セーブゲームの機能がついていないのは残念。

- ●画面デザイナー：槇村ただし
- ●制作過程：シナリオ→原画→原画データー化→プログラミング
- ●総画面数：約110枚

レスキュー・コーナー

このゲームは，全4章に分かれた大長編AVG。だけど，それぞれの章が完全に独立しているので，「1章で××を手に入れ忘れたから，3章で先に進めない」といった苦労がないので，楽といえば楽だ。コマンド選択入力のわりには，その盲点をつくようなトリックが数か所用意されているので，意外に難度が高い。ひとつひとつの章を時間をじっくりかけて解いていくしかないだろう。では，お待ちかねのQ&Aにいってみよう！

Q こんばんは，AVG大好き少年です。実はENIXの『エルドラド伝奇』で，はじめの“アキラのプログラム”がまだ見つかりません。朝になるまで待ってみたり，アキラの死体をいじってみたり，他にもいろいろやってみたんですけど，何も起こりません。もう3か月も迷っているボクをどうか助けてください。

〔神奈川県川崎市・**斉藤恵吾14才**〕

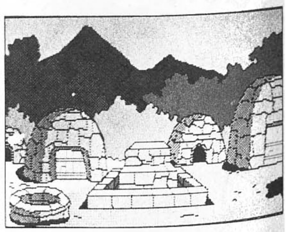

▲アキラのプログラム今だ発見できず！

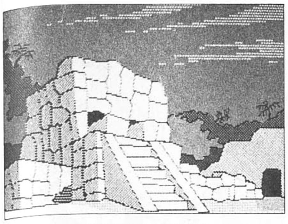
A 『サザンクロス』や『デゼニランド』の最初で悩んでいる人も多いけど，この『エルドラド伝奇』で最初のアキラのプログラムが見つからないで悩んでいる人の数の多さは群を抜いている。おそらく，今までのAVGの中で最高にむずかしいスタート画面だろうね。では，どうすればクリアできるんだろう？　このゲームは入力したいコマンドをカーソルで選択する方式になっているけど，みんなそれにとらわれすぎてるんじゃないのかな？　ときには，ゆっくりお茶でも飲んで考えてみると，いいことが起こるかも。ビデオテープをちゃんと最後まで見てみようネ。

Q 山下しぇんしぇ～，お願いします!! ENIXの『エルドラド伝奇』の第2章で飛行機から飛び降りて村についたのですが，そこから先にどうしても進めません。持ち物は弓矢だけです。なにか持ち物が足りないような気もするのですが……。それから，地面にある祭壇（さいだん）のような物も気にかかってなりません。先生，どうか教えてください!!

P.S.『エルドラド伝奇』が解けないと他のAVGが買えない！

〔愛知県西尾市・**加藤正樹14才**〕


▲村にはついたけど



▲石板の持つ意味は？

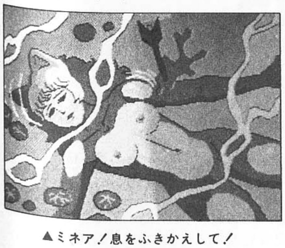
A 加藤クンが悩んでいるこの場面では，実にたくさんやるべきことがある。「ツカウ」「ススム」「ノル」などのコマンドをうまくミックスして使うことが必要だ。参考までにこの場面で手に入る物を書いておくと，ロープ，カギ，ユミ，ヤ5本，シャベル，タマの六つ。これらすべてがそろうと，予言者のエイダが現れてキミに大切な情報を教えてくれるヨ。

Q こんにちは，山下先生。ボクは『エルドラド伝奇』の第1章はなんとか解き終えたのですが，第2章の「古代遺跡」の面で止まってしまいました。石板を2枚見つけたのですが，あとは何もできなくなってしまったのです。持ち物はシャベルと弓矢だけで，ツレはエイダとマングースの2人です。何か足りないのでしょうか？

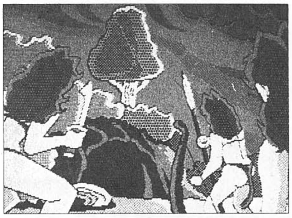
〔兵庫県明石市・**三藤信明？才**〕

A ウン，この場面は非常に不条理な設定なので，三藤クンが悩んじゃうのも無理はない。こういう設定がAVGの評判を悪くしているのだ!! 怒りをこめて答えを教えちゃうと正解は「ススム」。ではどこを指定するかってことだけど，画面の右下スミにワクを持っていけばいい。何の手がかかりもなしに，こんなトリックわかるわけないじゃない，ENIXさん！

Q ボクは今までいろいろなAVGを解いてきました。が，今やっている『エルド



▲ミネア！息をふきかえして！



▲アマゾネコに何をすればいいの？

ラド伝奇』のある場面がわかりません。ある場面というのは，ミネアが池に倒れたところです。一応，矢を抜いたりしたのですが，すぐに殺されてしまいます。たぶんケミィを使って何かをするのだと思うのですが，何をさせたらいいのかわかりません。どうかこの場面のヒントを教えてください。

〔愛知県愛知郡・**蛸井靖庸14才**〕

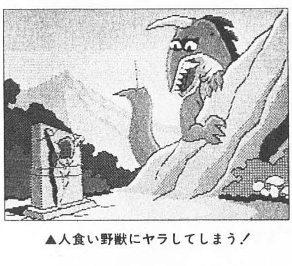
A この場面のようにどうしたらいいのかよくわからないときには，とにかく予言者のエイダの指図を受けると道が開ける場合が多い。ミネアを水からだすと，今度はシャム族の女王シャームと対決することになる。シャームを倒すためには，アソコにある矢を使えばいい。敵の使った矢を逆にこっちが使うことだってできるのサ。

Q ボクは『エルドラド伝奇』を解こうとしていますが，第3章のアマゾネコの襲ってくる場面が全然わかりません。どうかAVG経験の浅いボクにヒントをください。P.S.私に迷わず解けるAVGはない!!

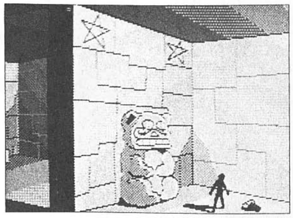
〔兵庫県神戸市・**POP13才**〕

A この場面もさっきと同様，ツレの中のひとりにアドバイスしてもらえばいい。ただし，1度入力しただけでは無視されてしまう場合もあるのでご用心。

Q ボクは今，『エルドラド伝奇』に取り組んでいます。第3章の「岩の格子」のところでピストルを拾ったまではよかっ



▲人食い野獣にヤラしてしまう！



▲ネコガミって何のカミ？

たのですが，つぎの場面の「悪魔の山」でとまどっています。人食い怪獣が出てくるのですが，ピストルで打っても死なないし，前に進めば食べられて殺されてしまうのです。どうしたら怪獣を殺せるのでしょうか？ 良きヒントを!!

P.S.私には解けないAVGだらけだ!!

〔神奈川県相模原市
桃子ちゃん大好きだよ!!15才〕

A このゲーム全般について言えることだけど，敵を殺すときには，ワクで指定する場所と攻撃回数の両方を満たさなければいけないんだ。だからこの場面では，怪獣の体の1か所に，集中攻撃をかければいい。ピストルでダメージを与えられる場所といえば，だいたい想像がつくよね。

Q ボクはFM－7を持っていて，今『エルドラド伝奇』にチャレンジしています。なんとかやっているうちに，とうとう第4章まできました。そこで質問なんですが，2番目のネコガミが「私は何の神か？」と聞いてくる場面がありますよね。そこでいったい何と答えたらいいでしょう？ ボクは，「チカラのカミ」「チエノカミ」「ユウシャノカミ」あげくの果てには「ネコガミ」などと入力するしまつです。山下先生，どうかHELP ME!!

〔埼玉県越谷市・**矢島智幸？才**〕

A 矢島クンは今まで，石坂などに書いてあった文字をちゃんとメモしているのかな？ メモしてあればすぐに気づくと思うけど，第2章にあった巻き物にこの場面のヒントが書かれているんだ。ここから先では，ますます石板に記されている言葉が重要なヒントになってくれるので，見落しのないように。

デゼニランド 攻略のアドバイス

デゼニランド制作データ

●**発売元**：ハドソン
●**開発着手年月日**：1983年8月
●**完成年月日**：1983年9月
●**発売年月日**：1983年9月
●**対応機種・価格**：FM-7シリーズ, PC-6001mkII/SR, PC-8001mkII/SR, PC-8801/mkII/SR, PC-9801/F, MSX, MZ-1500, S1　テープ版=4,800円, FD版=6,800円, QD=5,000円
●**原作者**：中本伸一，竹部隆司
●**プログラマー**：　竹部隆司
●**画面デザイナー**：　竹部隆司

ソフトの特徴

みなさんご存知のとおり，日本のAVGの中で最大のヒット作。年少者にもなじみやすい画面構成で「ディズニーランド」をパロったことなどが話題を呼び，ベーマガ誌上で全面紹介したことも手伝って，大ヒットにつながった。ひとつひとつの謎はそれほど難しくないのだが，道のりが長いだけにかなりの根気が要求される。AVGプレイヤーならば，1度はプレイしておきたい作品と言えよう（なお，このゲームに関しては，制作にあたっての資料のような物はないとのことでしたので，掲載できませんでした）。

●**総画面数**：約140枚

レスキュー・コーナー

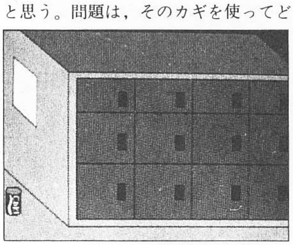
本誌のレス・アベに送られてくるハガキの中で，ダントツに量が多いのがこの『デゼニランド』。MSXからPC-9801のユーザーまで，実に広い範囲の人たちから質問をいただいている。このゲームは全部で五つのアトラクションに分かれているので，ひとつひとつ順序良く解いていくのがコツだ。英語入力ではあるが，内容はAVGの基本に忠実なものなので，初心者には絶好の練習台といえる（AVG講座のところでも，このゲームを題材にしたもんネ)。それでは，お待ちかねのQ＆Aにいってみよう！

デゼニランド入口に関するQ＆A

Q ボクは2年前にマイコンを購入し，はじめてのゲームとして『デゼニランド』を買いました。けれども，まったく先へ進むことができません。まず，ロッカールームでKEYを見つけたのですが，KEYの使いかたがわかりません。ダフ屋にいくら頼んでもTICKETを売ってくれないし，チケット売場のお姉さんは予約券がないとダメだと言うし…。山下先生，どうやったらTICKETを手に入れることができるのですか？　いまだにデゼニランドに入れないボクをお助けください。

〔広島県呉市・**坂井英史12才**〕

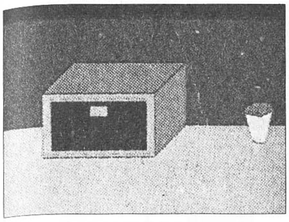
A ベーマガ誌上でも1度同じような質問にお答えしたけど，いぜんとして「デゼニランドへ入れない」という人が多いようなので，今回はもっとくわしく教えてあげよう。ロッカールームにあるカギは，だれにでもすぐ見つけられると思う。問題は，そのカギを使ってどうやってロッカーを開けるかということ。このゲーム特有の3語入力で「OPEN LOCKER KEY」と入力すればいいわけだけど，そのときにロッカーのナンバーも入力しなくちゃいけない。おそらく坂井クンもこれで悩んでるんじゃないのかな？　このナンバーは，キミの持っているカギから知ることができるんだ。ロッカーの中の物さえいただいちゃえば，チケットはスムーズに手に入れられると思うヨ。



▲どうやったらTICKETがもらえるの？

瀬戸内海の海賊に関するQ＆A

Q ボクはパソコンを持っていませんが，友だちの家で『デゼニランド』をやらせてもらってます。「瀬戸内海の海賊」に入り，船着き場の近くまで行ったのですが，キャビネットにくっついているシールの取りかたがわかりません。シールを「BREAK」したり，ライターで「FIRE」したりしましたが，どうしても取ることができません。山下先生，どうしたらいいのでしょう？



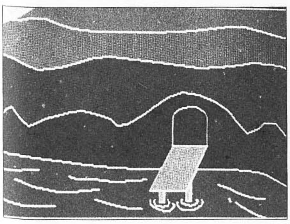
▲シールが取れないよ〜

〔大阪府八尾市・**西村展行？才**〕

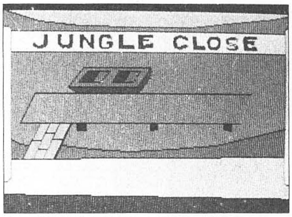
A 西村クンの他にも，この場面でつっかかっている人が多いようだ。わりと常識的に考えればいいんだけど，みなさんはシールがどうしてもはがれないときに何を使うかな？　シンナーとかいう人がいるかもしれないけど，基本的には水だよね。キャビネットの横にあるのがバケツ，そしてここが海のそばとくれば――なんとなくわかるんじゃないかな？

Q こんにちは，山下　章先生。お元気ですか？私がわからないのは，PC－6001mkIIの『デゼニランド』です。デゼニランドの中へはわりとすんなりと入れたのですが，“瀬戸内海の海賊”で島の洞窟に入ったら，「ナニモミエマセン」…。前後には行けないし，左右も「ドコニモイケマセン」とでてくるし，イライラしまくってます。ベーマガ'84年3月号を見て，壁を押したり，こわしたり……ライターはつかないし，泳げないし，洞窟以外にはどこにも行けないし……。それとも，封印のされたキャビネットに何か秘密があるのでしょうか？　お願いします。教えてください！　スターアーサー伝説のシリーズを買いたいのですが，『サラトマ』も解けないで放ってあるのを見た親から，その手のソフトは買うなという御達（おたっ）しがでてしまった……。『サラトマ』のADV1が終わったうれしさの勢いで『デゼニ』を買った私がアホなんでしょうか？　とにかく，恥を忍んで書きました。どうぞよろしくお願いします。お元気で。

〔大阪府堺市・**新城良子？才**〕



▲洞窟内で身動きがとれない！



▲ジャングル・クローズで苦労中

A 良子ちゃん，ていねいなハガキどうもありがとう。さっそく質問に答えちゃうと，良子ちゃんのニラんだとおり，あのキャビネットにすべての秘密がかくされているんだ。前の西村クンのQ＆Aを参考にして，キャビネットのシールをはがしてみてね。中に隠されている道具さえ手に入れば，洞窟の暗闘なんてお茶の子サイサイだヨ。

ジャングル・クローズに関するQ＆A

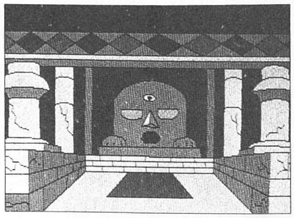
Q 『デゼニランド』のことなんですけど，「ジャングル・クローズ」ではいったい何をすればいいの？　ポケッとしてるとアトラクションの外へだされてしまうし，「LOOK　WATER」とやっても「今日はとても暑い日なので，水が暖かくなっています。」と言われるだけ。山下先生，どうか教えてください。お願いします。

〔愛知県一宮市・**山之内徳之？才**〕

A ここがわからないと，ジャングル・クローズでは何もすることができない。暑い日なんだから，思い切ってバシャーンと××××してみれば？　エッ，キミはカナヅチなの？　大丈夫，そういう人のためにアノ道具があるだろ？

Q MSXの『デゼニランド』で，ADV2の神殿の場面のヒントをください。いろんな物をHITしても，「ナニモオキマセン」だし，ボタンを押してもムダでした。この場面はボタンにヒントがあるのですか？　それとも，家で拾ったPOTにヒントがあるのでしょうか？　どうぞヒントをください！

〔三重県鈴鹿市・**石田　一13才**〕



▲神殿で「ナニモオキマセン」

A ズバリ言うと，ボタンにヒントがある！「オシテモナニモオコリマセン」というメッセージに何か気がつかないかい？　戦うより逃げるが勝ち，押してもダメなら……，と似たような言葉がたくさんあるんだけど――。

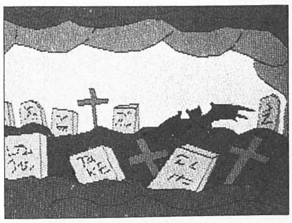
ホラマンションに関するQ＆A

Q 山下先生，どうか『デゼニランド』の2本目のテープのコウモリを取る方法についてヒントを教えてください。ボクは2年もやっているのに解けないのです。ボクはコウモリを取るために，火の玉を取ってからこう入力しました。「THROW　FIREBALL　BAT」――でも，「デキマセン」というメッセージがかえってきました。どうか教えてください。

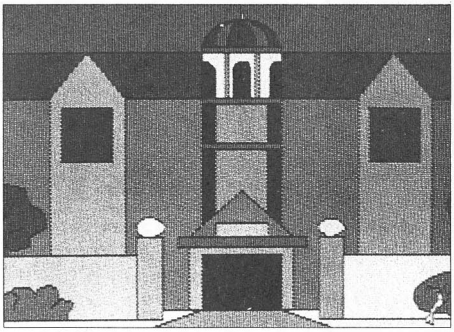
〔郡馬県利根郡・**井浦征彦？才**〕

A オシイなあ。せっかく火の玉を持ってるのに……。入力のしかたがちょっとまちがってたね。「THROW」じゃなくて，「TAKE」という動詞を用いて，入力文の構成を考えてみてごらん。3語入力というのは，こういうときがムズカシイんだ。井浦クン，2年間の恨みをこめてコウモリをつかまえちゃおうぜ。

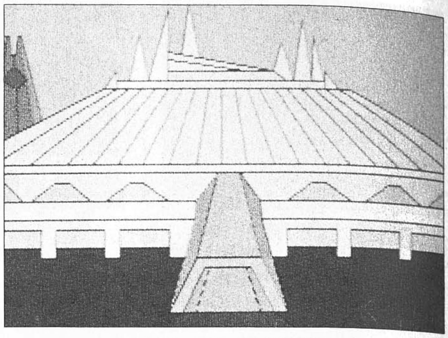
Q こんにちは！　はじめてAVGにトライしてみました。それが『デゼニランド』です。意外と順調に進んで，なんだぁ



▲コウモリが取れないゾ



▲ここが問題のホラマンション



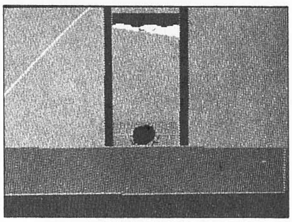
▲スペース・リバーから先に行きたい!

とタカをくくったのがマチガイ!! ホラマンションのブルーのドアを入って，ドアを開けて入ると，そこは行き止まり。「なんとかくふうしてみてください!!」とのことですが，聖書とキャンドルを使って，カベをたたいたり，動かしたり，こわしたりしてみたけどダメ!! もう夜ふかしの連続です。先日は，考えている途中でウトウトしてしまって……。行き止まりの部屋にポツンといてオロオロしているという夢まで見るしまつ。当方、適齢期（てきれいき）の24才の乙女(!?)毎日の夜ふかしで，自慢の美ぼう(？)もおとろえ困っております。どうか私の美容と健康のため，山下先生，良きアドバイスを。

〔福岡県北九州市・**山口優子24才**〕

A それでは，優子さんの美ぼうを守るためにお答えしましょう! 以前にも書きましたが，「キリスト様におすがりするつもりで,すべてを天に投げだす」してみるのです。ところで，ここでまちがいやすいのが「聖書」という英単語。これは「ＢＯＯＫ」ではないのです。美しき24才の優子さんなら，もうおわかりですよね。

Q ボクはPC−6001mk IIの『デゼニランド』をやっていますが,「ホラマンション」のギロチンのところで3か月はゆうに悩んでいます。この場面のつぎのカンオケのところは解けて先へ進めてはいるのですが，この場面がまさかダミーとは思えません。山下先生，助けてください。



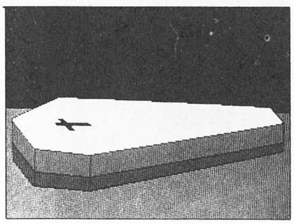
▲ギロチンで３か月悩んでます

〔岡山県阿哲郡・**田仲康顕？才**〕

A この場面は，そのまさかのダミーなんだ。せっかく先へ進めてるんだから，気にせずにプレイしていったほうがいいヨ。ＡＶＧを解いているときには，場所によっては見切りをつけて先へ進むこともだいじなのサ。

Q 『デゼニランド』のパビリオンのひとつの「ホラマンション」の中で，カンオケの開けかたわかりません。「ＯＰＥＮ ＣＯＦＦＩＮ」とやると，「ジュウジカヲハメコマナイトアキマセン」とでたので，「瀬戸内海の海賊」で手に入れた十字架を「ＰＵＴ　ＣＲＯＳＳ」や「ＩＮＴＯ　ＣＲＯＳＳ」などとやったのですが，まったくダメでした。他のどこかにヒントがかくされていると思い，いろいろさがしてみましたが見つかりません。このカンオケでつまづいて2か月になります。山下先生，お答えを——。

〔茨城県猿島郡・**片倉功一15才**〕



▲カンオケにはまってしまいそう

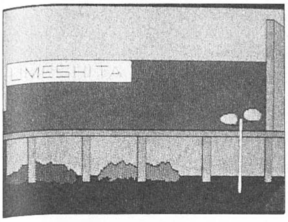
A そう，片倉クンの言うとおり，この場面はスゴクむずかしい。十字架をカンオケに入れるという行為自体はだれにでもわかると思うけど，その際に入力する動詞がとってもひねくれているのだ。「ハメル」「イレル」「ツケル」「サシコム」——このへんの単語を和英辞典で調べまくって入力してみるしかないだろう。ちなみに，ＰＣ−6001mkII版では，単に「ＬＯＯＫ」と入力するだけで，答えの単語が出てくるんだって! ズルイなぁ!!（ボクなんか，この場面でだいぶ悩んだのに……。）

スペース・リバーに関するQ＆A

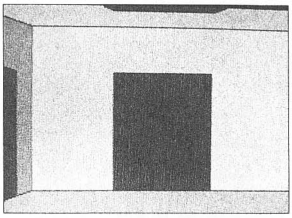
Q 神様，山下様，どうぞ教えてください。ボクの困っているのは，ＰＣ−6001mkII用の『デゼニ』なんです。昨年の夏休みに手に入れたPC−6001mkIIなんですが，そのときはじめて買ったのがこの『デゼニ』。以来ずーっと悩まされているのです。その場面は，あの4番目のパビルオン「スペース・リバー」。中に入って絵を見て，「モウイチドミマスカ？」でⓎを押すと，またはじめの場面。途中で「ＬＯＯＫ」や「ＤＯＷＮ」などいろいろやりましたが，結果は同じです。どうか神様，山下様，ここがダミーなのか，それとも何かしかけがあるのか教えてください。

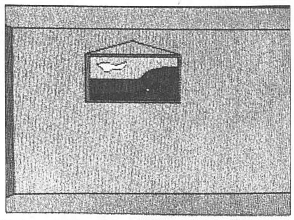
〔東京都大田区・**碓井純一15才**〕

A 実は，この「スペース・リバー」はダミー。というよりも，竹中コンビお得意のギャグの場面なんだろうね。ひととおり見て笑ってやってください。



▲梅下館では何をしたらいいの？





▲何もない部屋でこまってます

梅下館に関するQ＆A

Q こんにちは，山下先生。ボクは1か月かかって『デゼニランド』で「梅下館」までやってきたのですが，ここで何をしたらいいのかわかりません。中へ入っても，「ジャックと豆の木」の劇をやっているだけで，劇が終わると外に追いだされてしまいます。ボクの友達は，ここに秘密があると言っているのですが……。イントロクイズのチャンピオンの山下先生，どうかこの謎を教えてください。

〔栃木県宇都宮市・**山下先生の弟子13才**〕

A 梅下館の秘密の通路へ入るためには，劇の場面で，あることをしなくちゃいけない。さて何をしたらいいのかってことだけど，この劇は実物大で行なわれているんだ。だから，キミが劇の中へ乱入しちゃうことだってできるんだヨ。たとえば，「CLIMB TREE」，「HIT JACK」などなど（これはあくまでも例だからね！）。

Q 先生，ボクはAVGをやるのはこれがはじめてです。それで試しに買ってみたのが，ハドソンの『デゼニランド』なんです。瀬戸内海の海賊，ジャングル・クローズ，ホラマンション，スペース・リバーは苦労の末解いたのですが，梅下館のレーザー光線のところでついにGIVE UPしてしまいました。レーザーを「BREAK」してみたり「HIT」してみたり，レーザーの動力源は壁の中にあるのかも？と思い壁をこわそうとしてみたり，レーザーを「JUMP」しようとしてみたりもしました。しかし，いずれもダメ。山下先生！ 恵まれないボクにぜひ愛の手を！

〔千葉県千葉市・**P6SRのユーザー15才**〕

A では，ボランティア活動の一環（いっかん）として，P6SRのユーザークンの質問にお答えしよう。この場面では，どうにかしてレーザー光線をショートさせちゃえばいいんだ。何かを使って，レーザーの道筋を止めればいいんだけど……。まだ使ってないアレをうまく××××するのサ。

Q 『デゼニランド』の梅下館で，通路を抜けハシゴを登ったところにある「立入禁止」の部屋のドアが開きません。ある場所で知ったマジック・ナンバーを打ちこんでみると「バンゴウガチガイマス」とでてきました。このドアを開けるためのヒントを与えてください。

〔埼玉県鳩ヶ谷市・**平沢慎介12才**〕

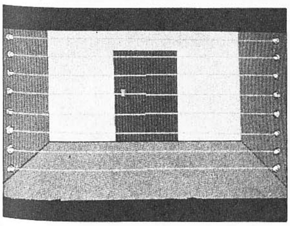
A たぶん平沢クンは，まだレーザー光線の場面をクリアしてないんじゃないかな？ 立入禁止の部屋のドアを開けるためのナンバーはレーザー光線の先の部屋で知ることができるんだ。だから，先にハシゴをおりて行ってみてネ。

Q 『デゼニランド』で，あっちこっちにひっかかりつつも，ようやく梅下館まで行ったのに，最後の最後になってまたひっかかってます。立入禁止の部屋の中の「何もない部屋」と「壁に絵がかかってる部屋」があるところです。「何もない部屋」では，WALLやFLOORをHITしたりしたけどダメ。もうひとつの部屋の絵は取れないし，動かないなんて……。山下先生，オネガイです。どうすればここを突破できるのか，教えてください。ちなみに，私のAVG歴は『ミステリーハウスI，II』，『ムー大陸の謎』の3本です。

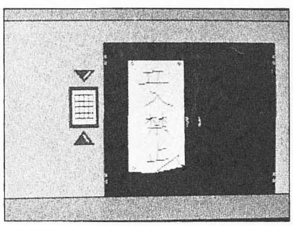
〔東京都中央区・**みぃーはぁー♡15才**〕

A ここの場面もなかなかむずかしい。AVGの基本どおりに，ひとつひとつの画面をよーく見てごらん。そうすると，ある場所に変な物が描かれているのに気づくはず。そこへ向かって，××××すればいいんだけど……。今までの前後左右というのとは，ちょっとちがった移動方向だヨ。

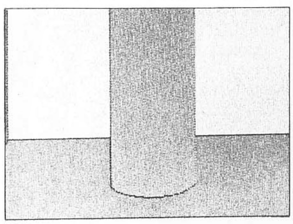
Q はじめまして，Mr.山下！ 私はマイコンの雑誌にハガキをだすのははじめての21才の女の子ですが，友人に“いいコーナーがある”と教えられて思わずペンを取ってしまいました。私はパソコン・ゲームの大ファン（下手の横好き）で，最近はAVGのおもしろさにとっても魅かれてるのですが，ひとつ悩んでしまったポイントがあって，困って



▲レーザー光線でギブアップ！



▲立入禁止のドアに入れない



▲柱がビクともしませ〜ん

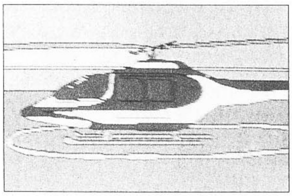
救いの手をこのコーナーのMr. 山下にお願いしたいというわけデス。それは『デゼニランド』の柱のあるシーン。とにかく，今まであの手この手で攻めてみたのですが，ビクともしません。ちなみに，けずったり，ひっかいたり，物を投げたり，なでたり，けっとばしたり，もやそうとしたり，しまいには“あっかんべー”をしてみたりなどモロモロ試しましたが，何の反応もなく参ってマス！ どうか優しいMr.山下，ヘルプ・ミー！

〔東京都中野区・**駒田由香21才**〕

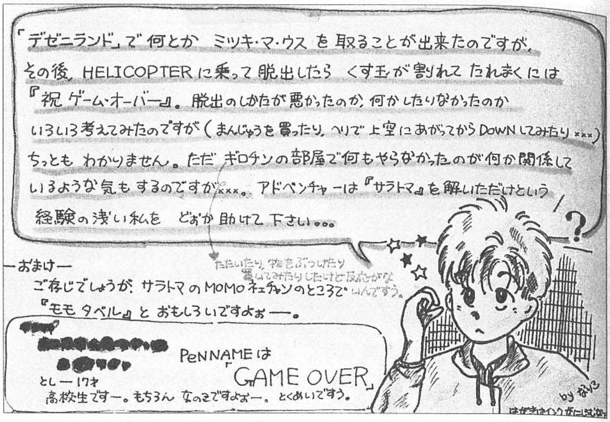
A 全ＡＶＧの中で１番ハガキガ多い『デゼニ』の中で，さらに１番ハガキの多いのがこの柱の場面。それもそのはず，この場面での入力単語はさっきのカンオケの場面と同じくらいにスサマジイ単語だからなんだ。由香さん，ここではとにかく辞書を引きまくってみてください。超ウルトライントロクイズ――じゃなかった，超ウルトラヒントをあげちゃうと「Ｐ」ではじまる６文字の動詞がここの答えだヨ。

Q ボクは『デゼニランド』の梅下館のヘリコプターの動かしかたがどうしてもわかりません。半年近くもやってますが，まったく解けないのです。エンジンはなんとかかかるのですが，そのあとでひっかかってしまいます。ボタンを押すとエンジンは止まってしまうし…。どうしたらヘリコプターを動かせるのですか？ ヒントを教えてください。

〔大阪府守口市・**山口晃治？才**〕



▲ヘリコプターを動かしたいよ～



▲ＧＡＭＥ ＯＶＥＲちゃんのハガキ

A 山口クンは，実際のヘリコプターの動かしかたを知ってるかな？ 知ってればこの場面はやさしいんだけど，知らない人のためにちょこっとだけヒントをあげよう。ここで使う名詞は，「ＫＥＹ」と「ＬＥＶＥＲ」の二つだけ。これをうまく動詞と組み合わせて使えば，デゼニランドの上空に舞い上がることができるんだ。

ってところで，『デゼニ』のレスキューは終わるけど，これだけ読んでもらえれば，もうだれにでも『デゼニ』が解けちゃうんじゃないかな？ ボクの文章のはしばしの思わぬところにヒントがかくされていることがあるからわからない時は落ちついて何度も読みかえしてみてね。それでは最後に，ベーマガ85年５月号に掲載しそこねちゃったＧＡＭＥ ＯＶＥＲちゃんのハガキをここに載せちゃおう。みなさん，これからもレス・アベあてに，こういうかわいらしいハガキをドンドン送ってきてくださいネ。

㊙情報

- チケット売場のお姉さんに「Ｓ××」
- ダフ屋に「ＦＩＧＨＴ」
- 梅下館で「ＧＥＴ ＢＯＹ」
- ヘビを使ったあとで持ち物を見る。
- マウスが出てきたら「ＬＯＯＫ ＭＡＵＳＵ」
- ヘリの場面でエンジンをかけてからボタンを押す。

サラダの国のトマト姫
攻略のアドバイス

サラダの国のトマト姫 制作データ

- **発売元**：ハドソン
- **開発着手年月日**：1984年4月
- **完成年月日**：1984年4月
- **発売年月日**：1984年5月
- **対応機種・価格**：FM－7シリーズ，PC－6001mkII，PC－8001mkII，PC－8801，PC－9801／F，MZ－1500，MSX，S1，FM16，JX　テープ版＝4,800円，FD版＝6,800円，QD＝5,200円
- **原作者**：中本伸一，竹部隆司
- **プログラマー**：中本伸一，竹部隆司
- **画面デザイナー**：中本伸一，竹部隆司
- **総画面数**：約140枚

ソフトの特徴

『デゼニランド』に続くハドソンの大人気AVGシリーズ第2弾。登場人物をすべて野菜にするという画期的な着想が成功し，84年度ベストAVGという評価を多方面から受けた。モビルスーツ「ダイコーン」，カボチャ大王「パンプキン」など，作者の竹中コンビのギャグのセンスがあちこちにうかがわれる。AVGの本場アメリカに持っていっても十分に通用する作品といえよう。ちなみに，この作品を『サラトマ』と呼んだのは，ボクが最初なんデス！（なお，このゲームに関しては，製作にあたっての資料のような物はないとのことでしたので，掲載できませんでした）。

レスキュー・コーナー

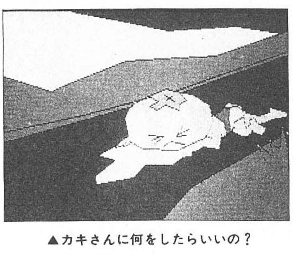
この『サラトマ』はベーマガ84年8月号で一挙7ページにわたって掲載したんだけど，おかげさまで大好評で，みなさんがあのチャレ・アベを参考にしてプレイしてくれているようだ。しかし，あの特集ではじゃっかんとらえきれなかった部分もあるので，このレスキュー・コーナーでよりくわしく解説してみよう。新発売になったMSXユーザーのみなさんも，このコーナーをよく読んでプレイしてみてネ。それでは，お待ちかねのQ＆Aをどうぞ。

ADV1に関するQ＆A

Q ボクはパソコンを購入してまだ1か月ぐらいしかたっていません。そしてボクは『サラトマ』を買いました。こんなことを質問するのは恥ずかしいのですが，カキが道に倒れているシーンがいっこうに解けません。初心者のボクには『サラトマ』はむずかしすぎたのでしょうか？　どうかこのシーンを解くヒントを教えてください！　こんな自分が情けない!!

〔愛知県春日井市・稲垣　賢16才〕

A AVGの初心者の人には，このカキの場面はちょっとむずかしいかもしれない。稲垣クン，まずカキに話しかけてみてごらん。すると，「……ガホシイ」と答えてくるはずだ。何を欲しがっているのかはわからないけど，とりあえずは自分が持っている物をひととおりプレゼントしてみよう。「モチモノ」または「I」と入力すれば，キミの持っている物が全部表示されるんだ。だけど，この場面では最初は何をプレゼントしても反応がない。なぜならば，カキが欲しがっている物をキミはまだ持ってないからだ。カキの欲しがっている物は湖のところにあるから，××××を使ってそれを運んできてやればいいんだヨ。



▲カキさんに何をしたらいいの？

Q 山下先生，お元気ですか？　私は高校1年の女の子です。私の持っているパソコンはPC－8001mkIIで，高校入学と同時に購入しました。それからベーマガを読むようになり，AVGに興味を持つようになったのです。2学期の期末テストが終わるとすぐにクリスマス・プレゼントということで，前から欲しかった『サラトマ』を買ってもらい



▲お弁当が買えません

サラダのトマト姫

ました。さっそくロードしてみると，オープニングの時に音楽が流れるんですよね。私はＰＣ－8001mkⅡは音楽はダメだと思っていたので，もう最初から感激してしまいました。

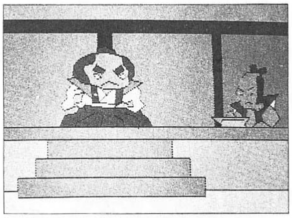
ＡＶＧ初体験なので，最初は倒れているカキさんもなかなか助けてあげられませんでした。何回かやっているうちにカキさんを助けてあげることができ，城下町に入り，いろんな物を交換していきました。そこでもう，つまずいて先に進めなくなってしまったのです。

その場面とはモモさんのお弁当屋でどうしたらお弁当が買えて情報が教えてもらえるか……ということです。その先の奉行所でお奉行様に何をあげても追いだされてしまうので，きっとモモさんが何か知っていると思うのですが……。

モモさんに何かをあげればいいと思うのですが，何をあげたらいいのやら。お願いです！　山下先生，教えてください。私と妹と母親と私の友達――という女ばかりでやっているので，ＡＶＧにくわしい人がいないのです。マニアの人から見たらこんなこと簡単なんでしょうね。私が最初から『サラトマ』という大傑作に挑戦したのが悪かったのでしょうか？　どんなＡＶＧでもスラスラ解いてしまわれる山下先生，どうかこんな私にアドバイスを……。あっ，それから，山下先生，このコーナーの他に「ＡＶＧの基礎の基礎」って感じのコーナーを作って，こんな私にアドバイスをしてほしいのですが……。それでは，またお便りします。さようなら。

〔奈良県大和高田市・**わんころりん？才**〕

A わんころりんちゃん，とっても熱のこもったおハガキどうもありがとう。さて，お弁当屋さんでどうするかってことだけど，実はアソコでは交換をするんじゃなくて，タダでお弁当をもらえるんだ。ただし，そのためにはモモさんを喜ばせてあげなくちゃダメ。女の子のキミには，どうすればモモさんが喜ぶのかわかるよね？　そう，お世辞を言ってあげればいいのサ。それから，キミの要望してくれた「ＡＶＧの基礎の基礎」ってコーナーは，この別冊の**第１章**で「山下　章の実践ＡＶＧ講座」という形で実現されたから，しっかりと読んで勉強してみてネ。



▲奉行所で何の反応もないが……

Q ボクは『サラトマ』のサラダ町奉行所で，「パン　アゲル」「サケ　アゲル」……と何回も考えて打ったけど，全然ダメでした。この場面ではどうしたらいいのでしょう？

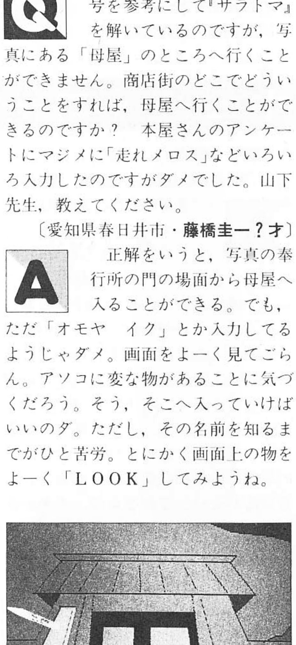
〔熊本県五名市・**塚本建清？才**〕

A ここで悩んでしまっている人は多いようだけど，サラダ町奉行所はただのダミーなんだ。大岡越前にも似たキャベツ奉行を見て笑ってやってください。だいじなのは奉行所の中じゃなくて，裏側にある……。

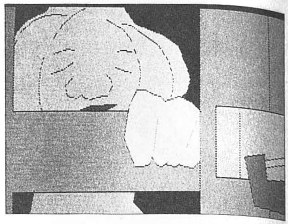
Q ボクはベーマガ84年８月号を参考にして『サラトマ』を解いているのですが，写真にある「母屋」のところへ行くことができません。商店街のどこでどういうことをすれば，母屋へ行くことができるのですか？　本屋さんのアンケートにマジメに「走れメロス」などいろいろ入力したのですがダメでした。山下先生，教えてください。

〔愛知県春日井市・**藤橋圭一？才**〕

A 正解をいうと，写真の奉行所の門の場面から母屋へ入ることができる。でも，ただ「オモヤ　イク」とか入力してるようじゃダメ。画面をよーく見てごらん。アソコに変な物があることに気づくだろう。そう，そこへ入っていけばいいのダ。ただし，その名前を知るまでがひと苦労。とにかく画面上の物をよーく「ＬＯＯＫ」してみようね。



▲ここから母屋へ行けるゾ！



▲ニンニクさん何とかいって！

Q 山下先生こんにちは！　私は『サラトマ』を買ってみたのですが，まだＡＶＧ歴が浅いので，とても苦労しています。もう３か月ほどたつのですが，まだはじめのほうの牢屋の中のニンニクさんのところでとまどっています。いったいどうやったらサラダ町から抜け出せるのでしょうか？　教えてください。早く先の画面が見たいのです！　よろしくお願いします。

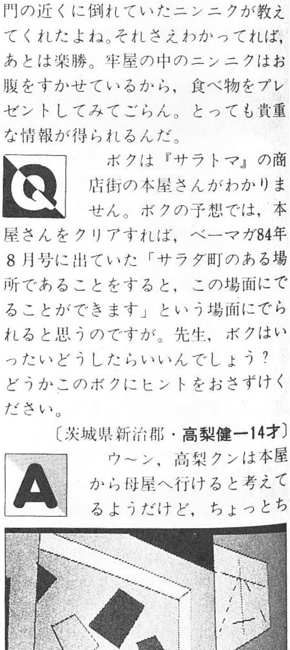
〔東京都葛飾区・**八子幸永18才**〕

A 幸永ちゃんは，このニンニクがどういう人物なのか知ってるかな？　奉行所の門の近くに倒れていたニンニクが教えてくれたよね。それさえわかってれば，あとは楽勝。牢屋の中のニンニクはお腹をすかせているから，食べ物をプレゼントしてみてごらん。とっても貴重な情報が得られるんだ。

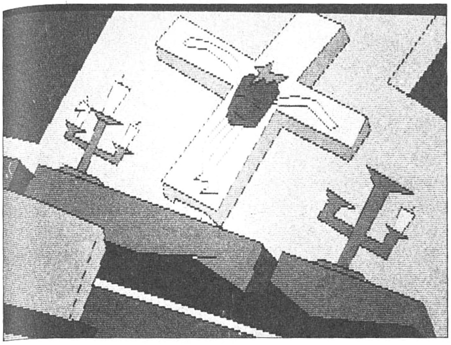
Q ボクは『サラトマ』の商店街の本屋さんがわかりません。ボクの予想では，本屋さんをクリアすれば，ベーマガ84年８月号に出ていた「サラダ町のある場所であることをすると，この場面にでることができます」という場面にでられると思うのですが。先生，ボクはいったいどうしたらいいんでしょう？　どうかこのボクにヒントをおさずけください。

〔茨城県新治郡・**高梨健一14才**〕

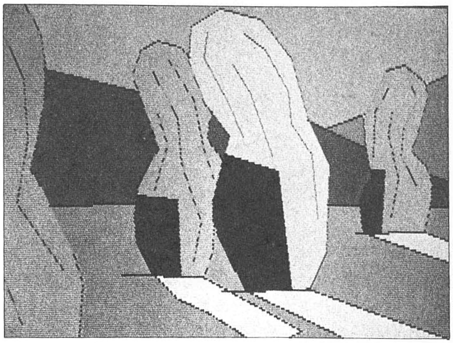
A ウ～ン，高梨クンは本屋から母屋へ行けると考えてるようだけど，ちょっとち



▲本屋さんで何をすればいいの？



▲教会！苦しいときの神だのみ！



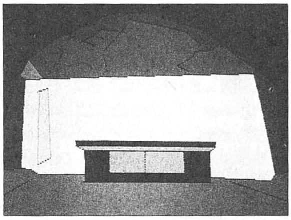
▲ピーナッツをよこせ！

がうなあ。前の藤橋クンの質問に答えたとおり，母屋へ行くには奉行所の門の場所から「ハイル」するんだ。だけど，たしかに本屋からも別の場所へ抜けだすことができる。そのためには，例のアンケートにちゃんと答えなくちゃいけないんだけどね。エッ，何て答えたらいいのかって？　アノ人が教えてくれたキーワードを入力すればいいのサ。

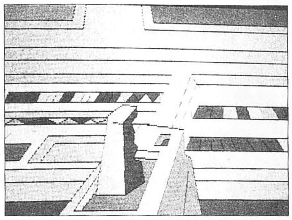
Q　ボクはPC−6001mkIIの『サラトマ』に今取り組んでいます。AVG歴6か月のボクがたった3日間で町を抜け出したのまではよかったのですが，先生も悩んだという教会の場面でひっかかってしまいました。「LOOK ALTAR」と入力すると，「ナニカシカケガアリソウデス」と出てくるので，「MOVE ALTAR」や「CUT ALTAR SWORD」などと入力したのですが，変化なし。この場面で止まってからもう6日になります。山下先生，どうかこのボクに愛の手を!!

〔新潟県佐度郡・**曽根昭夫13才**〕

A　**編集長**：この場面は山下先生にかわって私がお答えしましょう。チャレ・アベにも書いてありますが，山下先生がひと晩悩んだこの場面を私はたった数秒で解いてしまったのです！（**影**：またまたエラそうに！　編集長が『サラトマ』の中で解けたのは，この場面だけだってうわさだョ。）まあ，とにかくこの教会では，今までとちがったような発想が必要でしょうな。持ち物を使うことなど考えずに，ひとこと「×××」と入力してやってください。教会といえばだいたいやることはわかりますよね。ウーン，なんか山下先生になったような気分！　ベーマガが次号から



▲ダイコーン情報がほしいよ〜



▲ダイコーンが動かせない

「編集長のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」ってコーナーを開設しようかな？　**影**：ギャフン!!）

ADV2に関するQ&A

Q　『サラトマ』のADV2の最初のほうで，川を渡ったところの小屋のニンジンじいさんが「ツマミガホシイ」とぬかしたので，ピーナッツをやろうと思ってピーナッツ族の村のところへやってきました。ところが，「ピーナッツガホシイ」や「○○ヲアゲル」とやってもまったくダメです。どうすれば，ピーナッツがもらえるのでしょうか？　ボクはAVGははじめてで，ADV1は四苦八苦しながら解きました。ぜひヒントを教えてください。

〔大阪府八尾市・**勤勉少年？才**〕

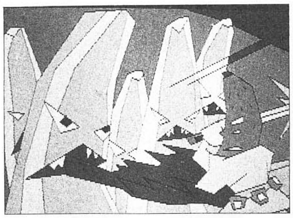
A　この場面はかなり難しい。さっきの教会の場面と同様に，ちがった観点から考えてみることが必要だ。単にプレゼントをしたり，会話をしたりしているようでは，いつまでたってもらちがあかない。時には大胆(だいたん)に行動してみることもだいじなのだ。たとえば，子供がいたずらをしたとしたら，キミはどうする？（おわび：ベーマガに載せたチャレ・アベのこの場面の写真はまちがっていました。迷わせてしまったみなさん，ゴメンナサイ）

Q　こんにちは，山下先生!!　ボクは，こづかいをためてはじめてAVGを買いました。それが『サラトマ』です。山下先生が2日で解かれたと聞いたので，ボクは2年かけてでも解いてやろうと思い，チャレンジしました。ところが，ダイコーンのある洞窟の中の机の場面がわかりません。怒ったボクは，「CUT DESK SABER」とか「MOVE DESK」とかやってみたのですが，まったくムダでした。たぶん，机にダイコーンを動かすための情報があると思うのですが，どうすればいいのですか？　少しでいいからボクにヒントを与えてください。お願いします!!

〔神奈川県横浜市・**北村匡崇？才**〕

A　実をいうと，この机はダミーなんだ。ダイコーンを動かすための情報はキノコ族が教えてくれるから，キノコの村へ行って聞いてきてごらん。

Q　HELP〜！　山下先生，どーか私に愛の手を！　現在，私は『サラトマ』を必死に解いています。BUT，どーしてもわからないとこがあるんです。それは，ダイコーンの動かしかたなのであります。「ボタン　オス」で「ナニイロ



▲バナナにやられてしまうー

？」って聞いてきますが，いろいろな色を入れてみたのに何の変化もありません。どーか助けてくださいまし（なお，AVGはこれがはじめてです)。……Ｐ．Ｓ．信じられないとお思いでしょうが，私は18才です……

〔山形県天童市・**武田久栄18才**〕

A せっかく久栄ちゃんが質問してくれたことだし，ここでダイコーンの動かしかたを勉強してみよう。まず座席につき，電源を入れる。電源というのは，もちろん町で売っていたアレだ。続いて，ボタンとレバーを操作する。久栄ちゃんが困っているボタンの色は，ＡＤＶ２の登場人物のうちのだれかが教えてくれるョ。これでダイコーンは動きだすわけだけど「ダイコーンノメガヒカッタゾ！」って場面で悩んじゃう人も多いにちがいない。ここでは，キミがダイコーンになったつもりで，動詞1語を入力してあげなくちゃいけないんだ。今まで眠って静止していたダイコーンなんだから――どうすればいいのかわかるよね。……Ｐ．Ｓ．信じられないとお思いでしょうが，私は21才です……。

ＡＤＶ３に関するＱ＆Ａ

Q 突然ですが――山下先生！ お助けください!!『サラトマ』でボクは大難関にひっかかってしまったのです。それは，ＡＤＶ３のヤマタのバナナが大勢で襲ってくる場面。たぶんサーベルを使うんだろうと思い，「サーベル　バナナ　キル」「サーベル　バナナ　コロス」などやったのですが，ダメなんです。何か忘れていることでもあるのでしょうか？ 先生，どうかボクをこの難関から救出してください。

〔富山県高岡市・**サラトマ命10才**〕

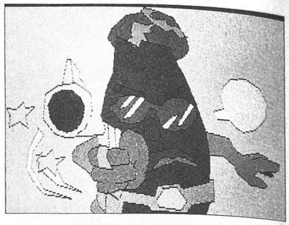
A フムフム，サラトマ命クン，ここはそんなに悩むことはないヨ。入力する動詞にひとひねりしてあげればいいんだ。「キル」とか「コロス」とかじゃなくて，サーベルにはもっと別の使いかたがあるだろう？

ＡＤＶ４に関するＱ＆Ａ

Q 『サラトマ』の城の建物への入りかたがわかりません。畑がクサイとは思ったのですが，「ハタケ　ホル」とかやっても何も起こりません。どうしたらいいのでしょうか，山下先生？

〔東京都江戸川区・**りゅう？才**〕

A 畑に目をつけるとは，イイカンしてるよ，りゅうクン。でもちょっとツメが甘かったようだね。畑の中にはモグラがいて，キミを城の中へと連れていってくれるんだ。だから，土の中にいるモグラを呼ぶために合図をしてあげればいいんだョ。



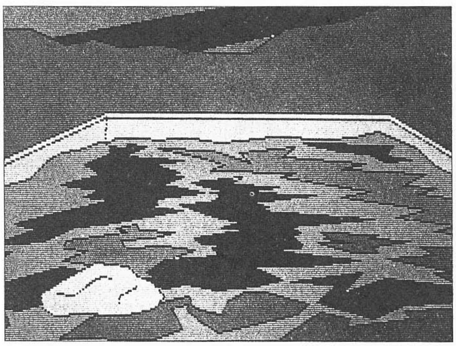
▲番兵がどいてくれないよ

Q 『サラトマ』で城まで入れたんですけど，階段を上がったところにいる番兵から切りぬけられません。「バンペイ　ナグル」などしてみてもダメでした。おまけに，「ＬＯＯＫ」したら，「ＣＬＥＡＲ　ＧＡＭＥトウチコンダホウガヨサソウデス」なんて答えがかえってきちゃいます。山下先生，どうしたらいいのですか？

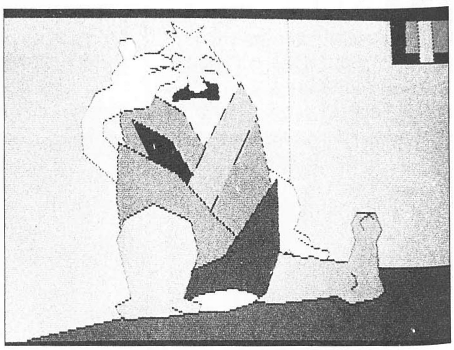
〔京都府京都市・**山根健太郎11才**〕

A このパンプキン城の中には，たくさんのナスの番兵がいるから気をつけなくちゃいけない。特に，階段の上がりぎわにいるこの番兵は，キミを見つけたらピストルを撃ってくるので要注意だ。さて，どうやってこのピンチを切りぬけたらいいんだろう？ 山根クン，キミの持ち物とよーくにらめっこしてみてね。七転八倒して苦労すれば，きっといい方法が見つかると思うヨ。

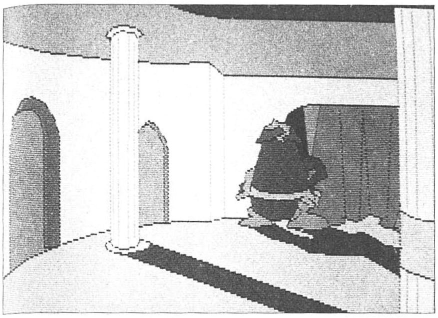
Q ボクはこの間，84年8月号のチャレ・アベを参考にして『サラトマ』を解くことに成功いたしました。85年3月号のレス・アベを見て「ダミー」という言葉をはじめて知りました。今考えてみると，あのカブと一緒の牢屋にいた逆立ちしているピーマンもそうなんでしょうか？ ピーマンのしゃべった言葉



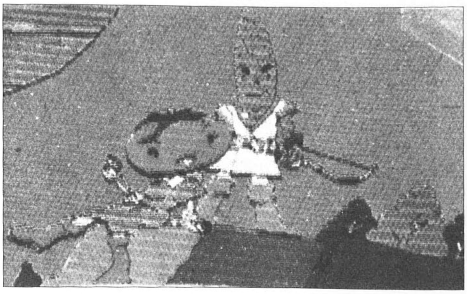
▲どうも畑がクサイのだが……



▲何を言いたいのかな？



▲宴会場で身動きとれず！



▲これは広告用のシーンです

をさかさにしてみると「ハドソンソフトハヨイソフト」「アンドアジェネシスハブドウカンダ」となります。前者の言葉は宣伝文句として理解できるんですけど，後者はいったいどういう意味なんですか？

「アンドアジェネシス」というのはゼビウスのキャラクターのことなんでしょ？　やはり「ダミー」なのですか？　くだらない質問ですが，どうか教えてください。Ｐ．Ｓ．『サラトマ』を解き終えたときの音楽には感動しました。

〔石川県輪島市・**桐田　享14才**〕

A その言葉は「ダミー」というよりは，竹中コンビの「お遊び」なんだろうね。ご指摘のとおり，「アンドアジェネシス」はゼビウスの要塞(ようさい)のこと。これを「武道館」と命名したのは，アノ細野晴臣だってこと知ってた？

Q 『サラトマ』でＡＤＶ４の宴会場の前まで来たのですが，どうしても宴会場の中に入れません。「マエ」と入力するとナスの衛兵に撃たれてしまうし，右に行ってトウキビロケットに乗るとつい落してしまいます。うしろにも行けないし，牢屋にも入れません。どうしたらいいか教えてください。ここまで４日できたのに，１か月この場面で悩んでいるのです……。Ｐ．Ｓ．スーパーソフトマガジン84年８月号見ながら解きました！

〔北海道新冠郡・**高瀬洋哉？才**〕

A 今までレス・アベあてに送られてきた数多くのハガキを質問箇所別に分類してみると，『デゼニ』の柱の場面を抜いて，ダントツで枚数が多いのがこの場面。それだけこの場面の入力単語はひねくれているんだ。とりあえずは，番兵を「ＬＯＯＫ」してみてくれ。ホラ，ちょっとしたヒントがでてきただろ？　この場面は時間的なことを考えあわせてやればいい。正解は「Ｗ」ではじまる４文字の単語ダョ。

Q ボクは『サラトマ』を苦労して解いたのですが，よく広告などにでている楽しみにしていた場面が見れませんでした。山下先生が解かれたときは見れたのでしょうか？　教えてください。

〔兵庫県芦屋市・**根本佳朗14才**〕

A ウン，根本クンはいいところに気がついた。あれは『サラトマ』の広告用に作られた画面で，ゲーム中には組みこまれてないんだってさ。だけど，広告専用の画面を作っちゃうなんて，さすがハドソンだね。

●

以上でレスキュー・コーナーは終わりだけど『サラトマ』に悩めるみなさん，少しは参考になったかな？　このゲームは画面数が多いので，ひとつひとつのトリックを順序よく解いていくことがたいせつだょ。「アンドアジェネシス……」のようなお遊びの要素もふんだんに取り入れてあるから，じっくりと楽しんでみてね。なお，このコーナーを読んでもまだわからないという人は，ベーマガ本誌のレス・アベにおハガキをください！

☆㊙情報

- タバコ屋で「ポスター　ミル」「ウメ　タベル」「ウツクシイ」
- 奉行所で「カンバン　トル」「カンバン　ウゴカス」「トブ」
- キャベツ奉行の前で「テガタ　アゲル」「キャベツブギョウ　ミル」
- 古道具屋で「ナシ　タタク」「ナシ　タベル」「ナシ　カウ」
- 電気屋で「クリ　タベル」
- 弁当屋で「ウツクシイ」×２，「モモ　タベル」「ベントウ　タベル」
- ニンジンのおじいさんの場面で「サケ　トル」
- スタート画面で「ＬＯＯＫ」
- 最初の池で「オヨグ」
- カキに「ミズ　カケル」
- ウォーメロンの場面で「ニゲル」「イシ　ナゲル」
- ダイコーン洞窟内の机の前で「イノル」
- 牢屋のニンニクに「パン　アゲル」
- ＡＤＶ４の山で「オジゾウサマ　ハナス」
- ＡＤＶ５の城の中で「フロ　ツカウ」「トイレ　ツカウ」
- ＡＤＶ４の崖の下を見おろす場面で「クツ　ミル」
- カボチャ大王と「タタカウ」
- トマト姫を「タベル」

黄金の墓 続・黄金の墓 攻略のアドバイス

黄金の墓 制作データ

●発売元：マジカル・ズゥ
●開発着手年月日：
●完成年月日：1983年7月
●発売年月日：1983年8月
●対応機種・価格：FM-7，MSX，PC-6001，X1テープ版：4,800円
PC-8801/mkII/SR
ディスク版：5,800円

●原作者：山中　潤
大浦由貴
●プログラマー：山中　潤
●画面デザイナー：大浦由貴
●製作過程：コンテストの最優秀賞作品です。
●総画面数：45枚

ソフトの特徴

ＡＶＧ界においてはかなり初期の作品。グラフィックが荒く，ストーリーも単調だが，ＭＳＸユーザーの間に根強い人気を保っている。しかし，ゲーム中に1度死ぬと，最初からロードしなおさなければならないなど改良すべき点は多い。

続・黄金の墓 制作データ

●発売元：マジカル・ズゥ
●開発着手年月日：1983年12月10日
●完成年月日：1984年8月15日
●発売年月日：1984年8月25日
●対応機種・価格：PC-6001，MSX，
X1　テープ版：4,800円
ディスク版：6,200円

●原作者：長谷川良樹
●プログラマー：反町文雄他3名
●画面デザイナー：長谷川良樹他3名
●製作過程：シナリオ作成→コンテ→プログラム設計，原画制作，プログラミング。
●総画面数：48枚

ソフトの特徴

好評だった前作の続編。前作が直線的だったのに対して，今回はひとつの世界の中をウロウロ歩き回って謎を解決するという形をとっている。グラフィックの荒さは前作とそれほど変わらないのだが，絵に芸術的センスが感じられる。

レスキュー・コーナー

さて，ここでは2本まとめてレスキューしちゃおう。2作ともに質問のハガキの枚数は多いのだが，質問の箇所が非常に集中している。つまり，それだけ難関の場所がはっきりしているゲームと言えるだろう。どちらも反応してくれる単語は比較的に少ない（すべてマニュアルに記されている）ので，何度か試行錯誤（しこうさくご）をくりかえしていけば，必ずゴールまでたどり着けるはずだ。どうしても行きづまってしまった人は，以下のQ&Aを読むべし!!

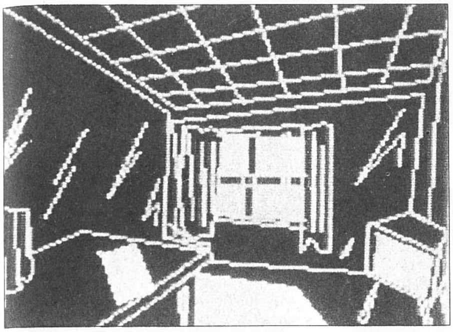

▲森からぬけだせない！

Q ボクは『黄金の墓』（ＭＳＸテープ版）で森から抜けることができません。森の精を呼びだして××すると，「のぞみを言うがよい」とメッセージがでるのですが，いろいろ入力してもダメなのです。「ネイトハドコ」と聞くと殺されてしまい，「モリカラデタイ」とやっても反応がありません。先生，どうすれば森から抜けだすことができるのでしょうか？　ＳＯＳ！　助けてください!!

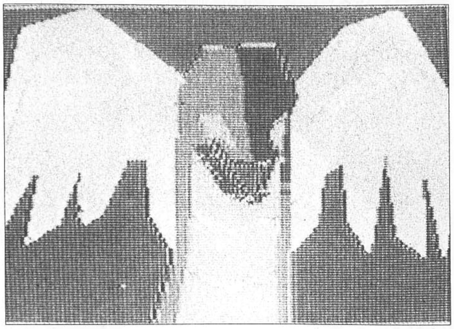
〔東京都杉並区・**藤本義央？才**〕

A ウ～ン，ボクが思うに藤本クンはまだピラミッドへ行っていないんじゃないかな？ ピラミッドでやるべきことをやってある人物とお友達になっておかないと，森の精に「ネイト」と言った後で殺されてしまうんだ。だから，ピラミッド→山→スフィンクスという順序で冒険してみてごらん。

Q 突然ですが，ボクの聞きたいのは，ＭＳＸ版の『黄金の墓』でネイトたちと別かれて夢からさめた場面のことです。「ミル」と入力すると「テガミガヒライテオイテアル」とでるので，「テガミヲトル」や「テガミヲミル」などやりましたがダメでした。おそらく，その手紙を読んで終わりになるのだと思



▲ユメからさめたが



▲ヘビをやっつけられない！

います。はじめて買ったＡＶＧなので，途中でやめたくありません。どうぞ先生のお力を～!!

〔愛知県犬山市・**中島芳行？才**〕

A 中島クン，そんなにむずかしく考えることないって！　第２章のページを開けて，１番最初の自分の部屋の場面と最後の自分の部屋の場面とをよーく見くらべてごらん。最初の部屋にはなかった物が最後の部屋にあるだろ？　それを××してやればいいのサ。

Q はじめまして，山下先生。ボクは３本目に買ったＡＶＧ『続・黄金の墓』のまだはじめのところで困ってしまいました。場面は最初からすぐのヘビのところです。武器は持っているし，取れる物は全部取ったつもりです。必殺の×××を使っても，「スバシッコクテダメ！」とでてしまいます。どうかこのあわれなボクをHelp してください！

〔北海道えさし郡・**ヘビにくい！ 15才**〕

A キミは持ち物を全部取ったと思っているんだろうけど，おそらくひとつだけ取り忘れている物があるにちがいない。北東にあるトラのいる洞窟の場面で，キミはちゃんと行動したかな？あることをすると，トラがキミの忠実なしもべになってくれるんだ。トラさえいれば，ヘビなんかもうイチコロ。今後の冒険においてもトラはキミのたいせつな水先案内人となってくれるから，×××××を使って味方にしておこうぜ！

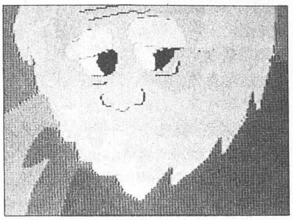
Q ボクはＡＶＧを買ったのですが，はじめてなのでよくわかりません。そこでおたよりをだました。ＭＳＸ用の『続・黄金の墓』の第１章のコジキがでてくる場面で，水をあげないと，「ケチ，あとで後悔してもしらんよ。――おっと，ゲームのヒントを教えちまった！」とでました。ということは，このコジキはきっとヒントを知っているにちがいないのです。どうすればヒントを聞くことができるのですか？　教えてください。

〔東京都板橋区・**みせすちゃらんぽ？才**〕

A ちょいマッタ！　キミは大きなカンちがいをしてるゾ！　ここでいうヒントとは，コジキに水をあげるのが正解ということに対してのヒントなんだ。だから別にコジキがたいせつな情報を持っているとかいうわけじゃない。ただし，コジキには水以外にもうひとつプレゼントしてあげるといいことが起こるヨ。

●

『続・黄金の墓』はみんな序盤でとまどっているせいか，第１章についての質問のハガキしかきていない。しかし，第２章以降はそれほど難しくはないから，自力でやっても解けることだろう。どうしてもわからないという人は，ベーマガ本誌のレス・アベあてにおハガキをくださいね。



▲コジキからヒントがもらいたい

㊙情報

『黄金の墓』

- いろんな場面で「タタカウ」
- ピラミッド，スフィンクス，山の前で「トル」
- オロチの前で「ミル」
- ネイトが倒れている場面で「ヌガス」

『続・黄金の墓』

- １章にでてくる人と「タタカウ」
- ネコのところの女性に「ニホン」
- ネコに「ネコ　ハナス」
- ２章の家の中で「キス　スル」
- ボートの場面で「トラ　ハナス」
- 悪魔との戦いのときに「カネ　ワタス」

ドリームランド 攻略のアドバイス

ドリームランド 制作データ

- ●**発売元**：——マイクロキャビン
- ●**開発着手年月日**：1982年8月
- ●**完成年月日**：1983年7月
- ●**発売年月日**：1983年8月
- ●**対応機種・価格**：——ＰＣ－8801／mkⅡSR（Ｔ）価格4,800円，(5″ＦＤ）価格7,800円 ▶ＰＣ－9801／Ｅ／Ｆ（5″ＦＤ，8″ＦＤ）価格7,800円 ▶ＦＭ－７／ＮＥＷ７／77（Ｔ）価格4,800(3.5″FD，5″FD)価格6,500円 ▶ＭＺ-2000(5″ＦＤ×２）価格12,800円，▶ＪＸ－２(3.5″FD）価格7,800円 ▶※ＰＣ－6601(3.5″FD，5″FD）価格4,800円

※注）ＰＣ－6601用はVoℓ１～３まで３種類発売されています

製作裏話

発売予定が半年も遅れるという事態になり，電話の応待に苦労しました。実は，プログラマーが病気にかかったために遅れてしまったのです。プログラマーの森谷氏は歯医者で，遅れを取りもどすために歯の治療中にプログラムを作ったとか作らなかったとか。その時，歯の治療をしていた客が１時間も口を開けたまま待っていたという話も……事実はわかりませんが。

- ●**原作者**：森谷　司
- ●**プログラマー**：森谷　司
- ●**画面デザイナー**：橋本浩章＋森谷司
- ●**製作過程**：シナリオ→原画データ化→シナリオ校正→プログラミング

ソフトの特徴

日本ＡＶＧ界ではもはや古典の部類に入る作品。マップもキチンと書け，数多くの持ち物を利用していくところなどは典型的なＡＶＧともいえるのだが，英語入力というのがじゃっかんの難。ちなみに，チャレ・アベの第１回目で紹介したのがこのソフトなのだ！

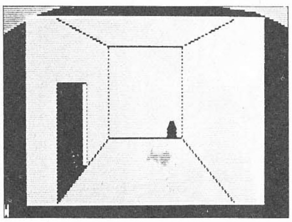
開発者からのメッセージ

とにかく疲れました。それだけです。

- ●**総画面数**：53画面

レスキュー・コーナー

２年前に発売されたソフトなので，もうかなり古いAVGではあるけれど，みなさんから送られてくるハガキの量は意外と多い。質問の場所もかなりバラエティーに富んでいて，古い作品ではあるが難度が高いことをうかがわせる。ときどき形容詞を単独で入力させたり，動詞＋名詞＋名詞などという変則的な入力を要求したりしてくるから注意が必要だ。また，「ＴＡＫＥ」はダメだが「ＧＥＴ」ならＯＫというような単語制限もあるので，和英辞典をかたわらに置いて，かたっぱしから類語を打ちこむくらいの根性も必要だろう。では，Ｑ＆Ａに突入！



▲ＣＡＧＥをＭＯＵＳＥの前に置けない

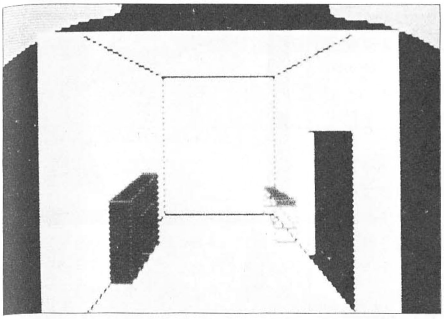
夢の街に関するＱ＆Ａ

Q 『ドリームランド』をやっていて，ＣＡＧＥを家の横でやっと取れました。ところが，ＣＡＧＥをＭＯＵＳＥの前に置けません。ＰＵＴ，ＳＥＴ，ＬＡＹもやりました。ここを抜けるには山下先生の手を借りるしかないと思い，このお手紙をだしました。マシンはＰＣ－9801Ｆです。どうかよろしくお願いします。

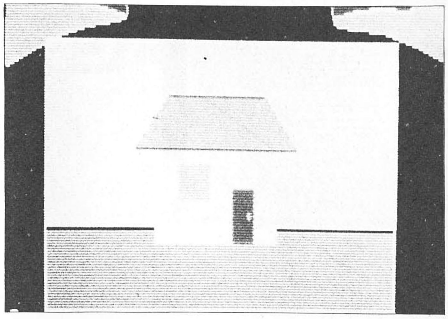
〔東京都北区・宮崎英之？才〕

A 英之クン，キミの発想はちょっとまちがってるな。ＣＡＧＥを使ってＭＯＵＳＥを取るというのはいいんだけど，ＣＡＧＥを置くことはできないんだ。ズバリ言っちゃうと，ＣＡＧＥを持っていれば，単に「×××××　ＭＯＵＳＥ」と入力するだけでＭＯＵＳＥは手に入るってわけ。「×××××」という単語は，ちょっとひとひねりが必要だヨ。

Q 山下先生!!　ボクはＰＣ－8001mkⅡを持っていて『ドリームランド』を買ったんですけど，１番最初の家の部屋の中がわかりません。暖炉(だんろ)と作りつけのイスに何かしかけがあるとは思うのですが,「ＥＸＡＭＩＮＥ　ＣＨＡＩ



▲家の中のしかけはどうなっているのか？



▲ドアがさびついている家が？？？

R」「SEARCH FIREPLACE」とかやってもダメなんです。それと，あのハシゴはどこから見つけたんですか？　ヒントをよろしくお願いします，山下先生。

〔静岡県引佐郡・**小池記敬12才**〕

A 記敬クンはあまりにも難しい単語を入力してる。ほんとうはもっと単純な単語を使ってやればいいんだヨ。「EXAMINE」「SEARCH」と同じような意味でもっと簡単な単語といえば――そう，「LOOK」だ。それさえわかれば，ハシゴは自然に見つかるはずだ。

Q ボクは今，『ドリームランド』に熱中しているのですが，はじめのほうの2階建ての家でどうやって上に登ったらいいのかわかりません。ハシゴをかけて「U」と入力しても，「アナタノチカラガヨワスギル」といわれてしまうのです。ボクが今持っているのは，ビン・カギ・カゴ・ハシゴだけです。山下先生，どうしたらいいのか教えてください。

〔東京都杉並区・**辻　世樹？才**〕

A ここがうわさの形容詞を単独で入力する場面。力が弱すぎるのだったら，どうなればいい？　キミは夢の中にいるんだから，思いこめばスーパーマンにだってなれちゃうのサ。

Q ボクは友達につまらないみえをはって，PC－8801版の『ドリームランド』を「絶対に解いてやる！」と言って買ってしまいました。だけど，AVGが苦手なボクに解けるはずがなく，夢の街のドアがさびついている家のところでまごついています。ここが解ければ2階建ての家も解けると思うのですが，さっぱりわかりません。情けないボクのために少しでもいいからヒントを教えてください。なお，入力した単語は「HELP」「OPEN DOOR」「KICK」「PUSH」「HIT」ぐらいです。

〔広島県西区・**森田快太郎？才**〕

A ウ～ン，実をいうと，このドアは単に「OPEN DOOR」で開くんだ。では，なぜ森田クンには開けられないのか？　答えはただひとつ，森田クンは2階建ての家でやるべきことをやっていないからだ！　2階建ての家で2階に登って××を取った後なら，このさびついたドアは簡単に開いてくれるんだ。

Q ボクはPC－8001mkIIを持っていて『ドリームランド』をプレイしています。それでさびついたドアを開けて小さくなって穴に入ったのですが，あの下水の流れている場面がわからないのです。「モグル」「ハイル」「オヨグ」「トル」（もちろん英語で）などを入力しましたが，ダメでした。夢の中なので「トブ」もやりましたが，やっぱりダメ。山下先生，どうかヒントを。お願いします!!

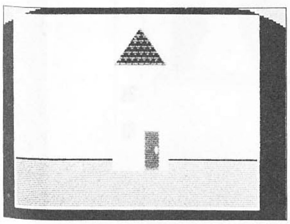
〔愛知県安城市・**天野孝雄12才**〕

A ハイ，お願いされます。あの場面では，下水を通って海へ抜け出すのが正解。でも，そのためにはボートのかわりになるような物がないと……。おあつらえむきにキミの体は小さくなってるんだから，さっき手に入れたアレをボートにしちゃえばいいんだヨ。

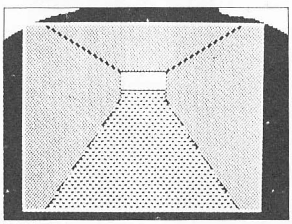
夢の島に関するQ＆A

Q はじめてお便りさしあげます。山下先生のお力ぞえでぜひともAVGを解きたく思います。ゲームはマイクロキャビンの『ドリームランド』。このゲームを友人からゆずり受けまして早1か月半になりますが，森の中で迷ってしまってでられません。また，木に登ろうにもどうやって登ったらいいのかわかりません。どうか教えてください。このゲームをくれた友人も，実はラストまでいっていないのです。

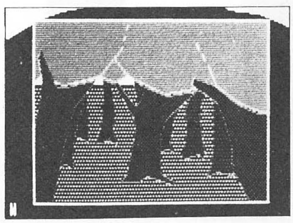
〔福岡県粕屋郡・**伴　貴誉志？才**〕



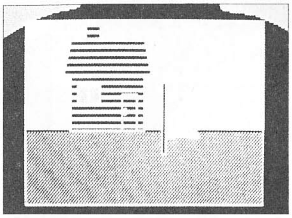
▲上にあがれないよ～



▲下水を通りぬけるためには？



▲森で迷って1か月，どうすればいいの



▲旗のある家には入れない？

A　はっきりいって，伴クンが悩んでいる森の場面がこの『ドリームランド』で１番むずかしい。いくら進んでも同じ絵が出てくるばかりだし，物を置くこともできないからマッピングさえできない。だけど，この森の中には，１本の登れる木（「U」で登れる）と富士山（？）と旗のある家という３か所のいかなければならない場所があるんだ。ここはひたすら根性あるのみ。どうしてもわからないときは，240ページのマップを参照してネ。

Q　『ドリームランド』の夢の島で，旗のある家への入りかたを教えてください。自動販売機で買ったカギをＩＮＳＥＲＴしてもＰＵＴしても，ドアは開いてくれないのです。山下先生，ヨロシクお願いします。

〔滋賀県・**ノブの隣人？才**〕

A　このドアはもちろんカギを使って開けなくちゃいけないんだけど，ノブの隣人クンは，こういう場面で使われる基本コマンドがわかっていないようだね。単にドアを開けたいのなら「ＯＰＥＮ ＤＯＯＲ」，カギを使ってドアを開けたいのなら「Ｕ××××Ｋ　ＤＯＯＲ」と入力すればいいんだヨ。

Q　ボクは今，ＦＭ－７で『ドリームランド』に取り組んでいます。しかし，迷いの森を抜けた富士山の近くの大木のところがわからずに悩んでいます。ＦＭ－７版ではカナ入力ができるので，「ミルク　キ」と入力すると，中はカラだというヒントがでてきます。そこで「ツカウ　ノミ」と入力したのですが「ナニヲスルノデスカ？」と無視されてしまいました。どうかボクにヒントをあたえてください。

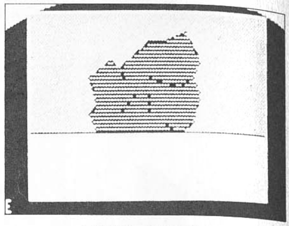
〔長野県松本市・**菊地紀彦14才**〕

A　さっき森の場面が１番むずかしいって言っちゃったけど，この大木の場面も負けず劣らずむずかしい。木の中はカラッポなわけだから，どうにかして木に穴を開けてやればいいんだけど，そのためには２種類の道具がいるんだ。ひとつは菊地クンの指摘してくれたノミで正解なんだけど，ノミを素手で使うわけにはいかないので，ノミを上からタタク物も必要なんだ。木の中にはたいせつな道具が隠されているので，忘れずに取りだしておいてね。

Q　ボクがマイクロキャビンの『ドリームランド』についてお聞きしたいのは，目の前に大きな岩があっていっこうに進めない場面のことです。ここまでは難なくこれたんですけど，「ＢＲＥＡＫ ＳＴＯＮＥ」とか「ＫＩＬＬ ＳＴＯＮＥ」とかやってみてもダメでした。この難関をクリアするヒントを教えてください。

〔東京都八王子市・**私は誰でしょう？才**〕

A　この岩をどかすためには，魔法の力が必要だ。それもいわゆる「魔法の呪文」ではなくて，キミの持ち物のひとつがその役目をはたしてくれる。ホラ，旗のある家で手に入れたアレだヨ。岩がなくなってくれたら，洞窟を通り抜けて，ついに最終章の夢の国へチャレンジ！



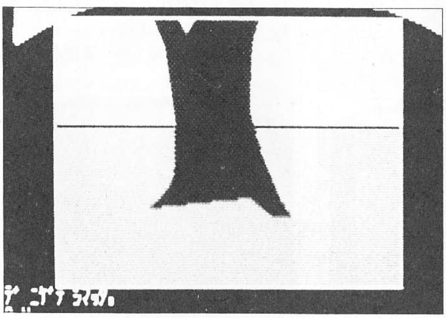
▲岩がどいてくれない

夢の国に関するＱ＆Ａ

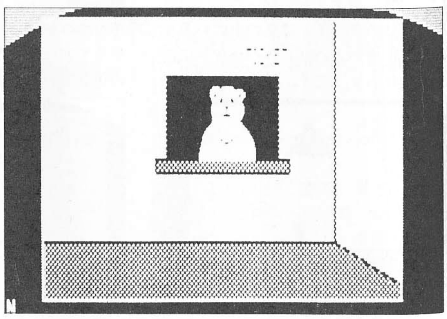
Q　『ドリームランド』のクマさんのところで行き先がわからなくて困っています。以前に友達から「ゲームに関係ある英語５文字だよ」と教えてもらったので，辞書を引いてガンバリましたが，どうしてもわかりません。先生，このボクに知恵をさずけてください！

〔高知県香美郡・**ＯＮＹＸ？才**〕

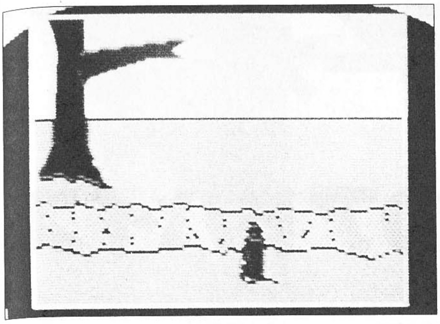
A　ウン，友達が教えてくれた「ゲームに関係ある英語５文字」というのは，きっと「ＤＲＥＡＭ」のことだろうね。でも，「ＤＲＥＡＭ」とそのまま打ちこんでも，クマさんに「そんな駅はない」と言われちゃうだけ。答えは，Ｄ，Ｒ，Ｅ，Ａ，Ｍの５文字をバラバラにならべかえて入力してあげればいいんだ。全部で５×４×３×２×１＝120とおりの順列があるけれど，わりと単純なならびかえでＯＫだから，いろいろと試してみてね（実を言うと，この答えはある物に書いてあるんだヨ）。



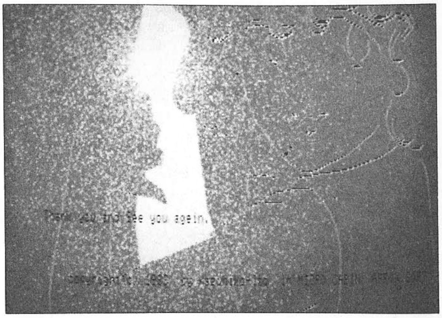
▲この大木は意味があるのだろうか



▲五つの文字がポイントのシーン



▲崖をクリアするには……



▲女の子の顔を見たいよー

Q 『ドリームランド』で汽車から降りて進んでいくと崖がありますが，どうしてもそこから進めません。「JUMP」「FLY」「DOWN」などを入力しても全然ダメなのです。いったいどうしたらいいのでしょうか？　P.S.ボクはPC-8001mkIIを持っています。

〔青森県下北郡・**カッポン15才**〕

A この場面もまたむずかしい。まだ使ってない持ち物（ロープ，時計，ビン）のうちの二つをフルに活用しないといけないんだ。ロープを使って谷を渡るというのは，だいたい想像がつくだろうけど，どうやったらロープがむこう側の木にかけられるのかな？　手前にある切り株（POST）をうまく利用してごらん。

Q ボクが悩んでいるのは，『ドリームランド』の1番最後のまっ暗なところです。「JUMP」とか「GET　UP」とか入力したのですが，いっこうに変化なし。早く女の子の顔が見た〜い。山下先生，どうか教えてください。

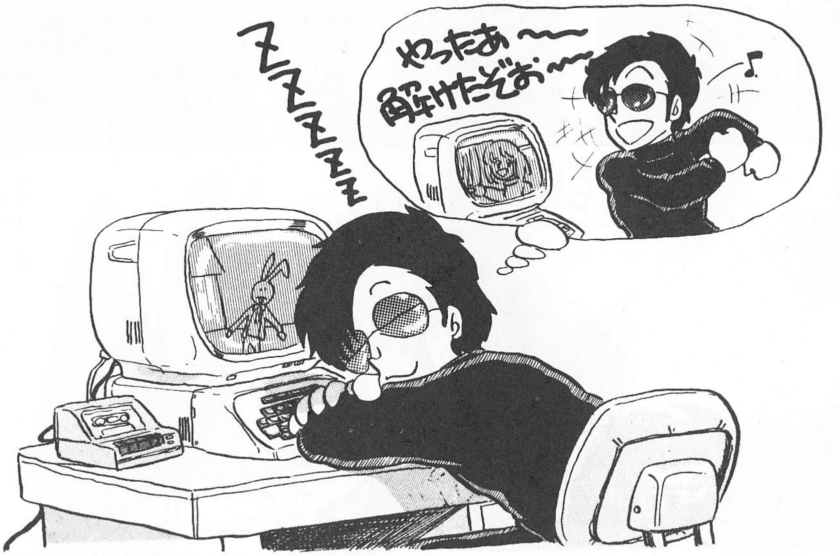
〔三重県桑名市・**大野浩之？才**〕

A オッ，とうとう最後までやってきたナ。大野クン，キミの持ち物の中でまだ1回も使ってない物といったら，何だろう？　そう，旗のある家の中で手に入れた××だよね。ここではそれを使うわけだけど，その中味を自分で想像しなくちゃいけないんだ。そして，「DRINK〜」と入力すると——ネ，かわいい女の子とご対面できたでしょ？

以上で要所要所の解説を終わるけど，理解してもらえたかな？　なお，このゲームは機種によって多少内容にちがいがあるようだ。FM－7版では持ち物に重量制限がある，PC－6001mkII版ではキツネetc. の他の動物がでてくる——などなど。ボクの解説はPC－88版をもとにして書かれているので，自分の持っている機種のとちがっていたらゴメンね！

㊙情報

- ネコの場面でネズミ以外の物を「アゲル」「ツカマエル」
- 夢の駅でジュースを取ったあとにもう1度取る
- 「ヘルプ　ミー」と入力する



英雄伝説サーガ 攻略のアドバイス

英雄伝説サーガの制作データ

- **発売元**：マイクロキャビン
- **開発着手年月日**：1983年6月
- **完成年月日**：1984年8月
- **発売年月日**：1984年9月18日
- **対応機種・価格**：ＰＣ－8801／mkII／ＳＲ（5″FD×３）価格9,800円 ＰＣ－9801／Ｅ／Ｆ／Ｆ２（5″FD×3, 8″FD, 5″2DD×2）価格9,800円 ▶ＰＣ－9801U２(3.5″FD×2)/M2（5″FD×２）価格9,800円 ▶ＦＭ－７／NEW７（5″FD×３）価格9,800円▶ＪＸ４（3.5″FD×２）価格9,800円
- **原作者**：加藤雅史（協力：古田　裕）
- **プログラマー**：伊藤和彦，御給　尚
- **画面デザイナー**：加藤雅史
- **製作過程**：シナリオ→イメージ画→原画→原画データ化→シナリオ校正→プログラミング
- **総画面数**：83画面（ＪＸ版は110画面）

製作裏話

原画をスキャナーを使ってデータ化したのですが，思うような色がでず，原画を１度写真に撮ってそれを油性のペンで修正するという苦肉の策をとりました。また，このグラフィック・データは圧縮効率が悪く，デザイナーもプログラマーもディスク２枚に収めるために四苦八苦したものでした。それでＪＸ版の登場となるわけですが……。

隠しコマンド

98版，88版などは，エンディングのあとであるコマンドを入力すると，すべてのグラフィックを見ることができます。

例：Pipiruma pipiruma puririnpa
（98版）
Tiger Tiger Tiger
（88版）その他etc.

ソフトの特徴

アニメのように繊細なグラフィックが動き回るのが好評の作品。コマンドはカーソル選たくだが，マップを書かないことには絶対に解くことができない。解いていく過程によってさまざまな展開があるというＲＰＧ的要素も含んだ異色のＡＶＧ。

開発者からのメッセージ

このゲームは，あなたが勇士となりさまざまな出会いを経て成長し，悪竜に捕われたプリンセスを救いだすというロールペンチャー・コミックスです。ストーリーはあなたしだいで，しかも80面にも及ぶアニメタッチ・グラフィックには各種画面効果がほどこされており，見る者の目を決してあきさせません。さあ，あなたもあなた自身の伝説を体験してみませんか？



原作ストーリー

（これは『英雄伝説サーガ』の商品についてくるマンガ「ＥＤＤＡ……伝説」を許可を得て転載したものです。）

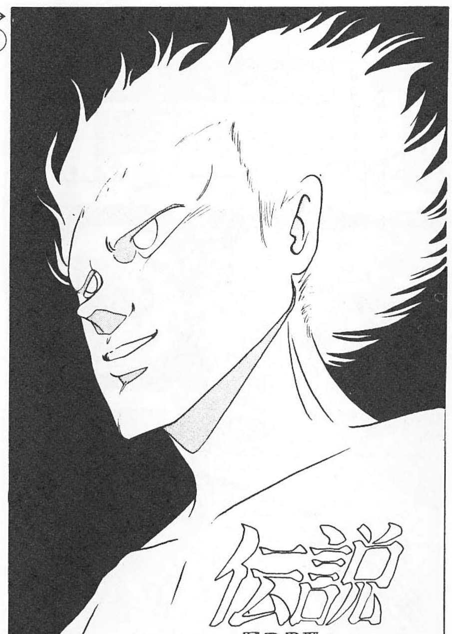
①



②



③



→④


世の初まりを
火の巨人(スルト)は見ていた
炎の剣を持ち
世界の終わりを待って

→⑤


やがて生まれた
最初の巨人(ユミル)から
神々が生まれ闘いを挑んだ
巨人族はユミルの流した血に
滅ぶ。ただベルゲルミルと
その妻を除いて……
そして神々が世界を、
人間を
創った

→⑥


聞こえるだろう
「世界樹(イグドラジル)」が呼んでいる
世界を支える
大いなる巨木
その下に
「神々の国(アースガルド)」
があった

→⑦


そこには
偉大なる神々がいた
巨人たちや小人たち
邪悪な者どもを
その力で押さえていた
主神オーディン
雷神トール
戦神チュール
女主人フレイヤ
貴公子 フレイ
……
皆、その日を
「世の終末(ラグナレク)」を
予感していた

⑧


彼らの足下に
ミッドガルド
緑なす大地が
あった
そこは人間の
住むところ
町は人にあふれ
活気づいていた
だがそれは
ミッドガルドの
ほんの一面に
すぎない

⑨


戦士たちの
雄叫び
そして、血・・
死の匂い
これもまた
この地の
定めであった

⑩


ワルキューレが
「死せる英雄(エインヘリ)」
を導く
彼らは
ワルハラで
戦いと
宴の日々を
過ごし……
「世の終末(ラグナレク)」の
時を待つ

⑪


そして
ミッドガルドのはずれ
妖精と小人の
住む地があった
妖精は2つの
性格を持つ
光と闇である
光の面を
失ったのが小人たち。
が、彼らは細工の
名人であり
神々の武器や
装飾も
彼らの手による
ものであった

→
⑫


さらに
ミッドガルドの
はるかかなた
「巨人の国」が
あった
巨人族
彼らこそ
ベルゲルミルの
子孫たち
復讐に燃える
狂戦士たち
巨人族でありながら
オーディンと義兄弟である
狡智長けたる者、ロキ
彼の子供たちは
神々にかせをはめられ
今も、「神々の黄昏」を
待っている
ロキの末娘 ヘラ
彼女の守る「死の国」
「霧の国」は、
世界の底にあった
そこに住む者は
英雄となれずに
死んだ者たち
……
彼らも また
「神々の黄昏」
を待っていた
ラグナレク
それは
「世の終末」
「神々の黄昏」

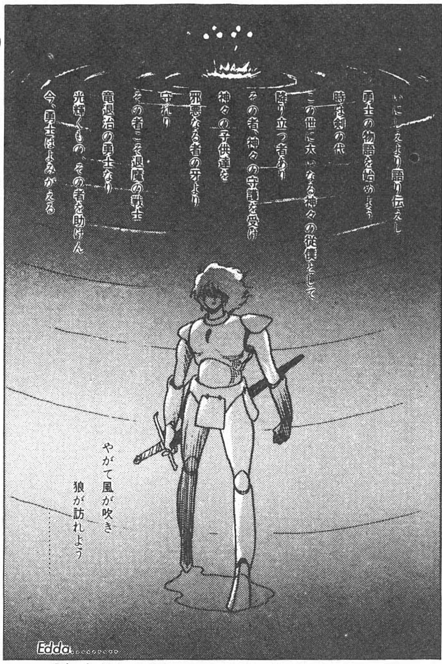
→
⑬


三つの冬が
すぎ
風が吹く
やがて
……

→
⑭


やがて神々は滅ぶ
世界とともに
これが伝説
これが定め
ならば、この
伝説という名の池に
今、ひとつの石を
投じてみよう
英雄という名の石を……

→
⑮



Piliod. '84. 6.25.

→
⑯

→
⑰



□英雄伝説サーガ・デザイナーズマニュアル□
Edda………伝説

□著作・ゲームデザイン・アート	加藤雅史
□発　行	㈱マイクロキャビン ARROWSOFT INC.
□デザイン協力	古田裕・伊藤和彦
□アートアドバイス	馬場宏道・渡辺英信
□よいしょ	三重大学漫画アニメ研究会一同

→
⑱



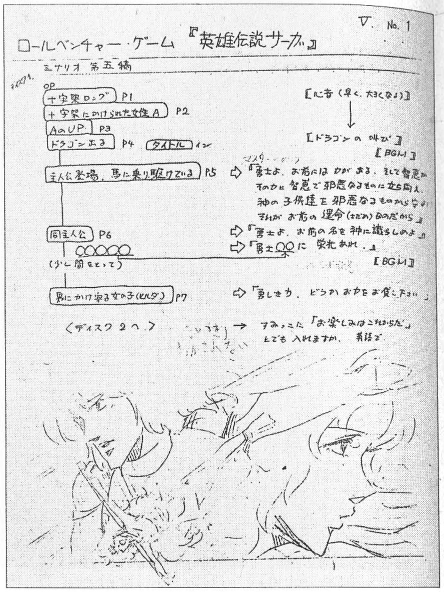
英雄伝説サーガ

『英雄伝説サーガ』シナリオ第五稿

ふだんは絶対にお目にかかれないＡＶＧのシナリオを，マイクロキャビンの許可を得て一部掲載してみた。このシナリオは，全部で100ページほどもある。1本のＡＶＧを完成させるためには，このくらい綿密（めんみつ）な設定をしなくちゃいけないのだ！（第五稿というのに注目！）



①



V. No. 1

ロールベンチャー・ゲーム『英雄伝説サーガ』

シナリオ 第五稿

ディスク1.

OP

十字架ロング P1
十字架にかけられた女性A P2
AのUP P3
ドラゴンあるP4 タイトル イン

［心音（早く、大きくなる）］
↓
［ドラゴンの 叫び］
［BGM］

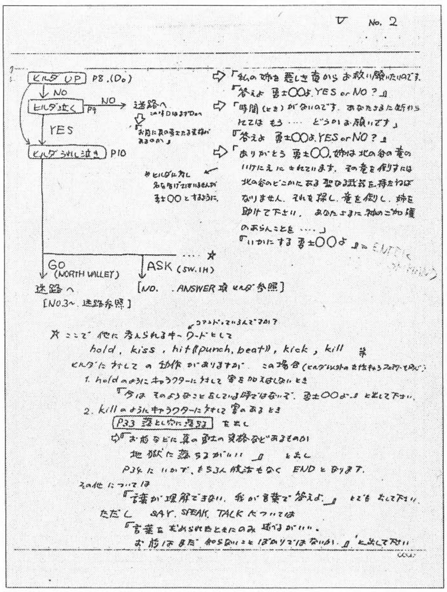
主人公登場、馬に乗り駆けている P5 ⇨『勇士よ、お前には力がある、そして智恵が。その力と智恵で邪悪なるものに立ち向え。神の子供達を邪悪なるものから守れ。それがお前の運命（さだめ）なのだから』

同主人公 P6 ⇨『勇士よ、お前の名を神に識らしめよ』
○○○○○ ⇨『勇士○○に 栄光あれ。』
（少し間をとって）
［BGM］

男にかけ寄る女の子（ヒルダ） P7 ⇨『勇しき方、どうかお力をお貸し下さい』

〈ディスク２へ。〉 → すみっこに「お楽しみはこれからだ」とでも入れますか、英語で。

②



V No. 2

ヒルダ UP P8.(D0) ⇨『私の姉を悪しき竜からお救い願いたいのです。』『答えよ 勇士○○よ. YES or NO ?』

↓NO

ヒルダ泣く P9 —NO→ 迷路へ
⇩『お前に真の勇士たる資格があるのか』

⇨『時間（とき）がないのです。あなたさまに断わられては もう…… どうかお願いです』『答えよ 勇士○○よ. YES or NO ?』

YES

ヒルダうれし泣き P10 ⇨『ありがとう 勇士○○。姉は北の谷の竜のいけにえにされています。その竜を倒すには北の谷のどこかにある聖なる武器を持たねばなりません。それを探し、竜を倒し、姉を助けて下さい。あなたさまに神のご加護のあらんことを……』
『いかにする 勇士○○よ』

※ヒルダに対し名を告げていませんが勇士○○とするように。

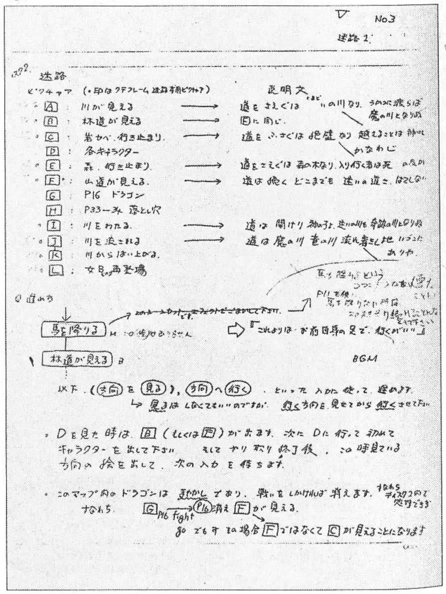
GO (NORTH VALLEY) 迷路へ［NO3～ 迷路参照］

ASK (SW.1H) ［NO. .ANSWER 項 ヒルダ参照］

……☆

☆ここで他に考えられるキーワードとして（コマンドっていうんですか？）
hold, kiss, hit《punch, beat》, kick, kill 等
ヒルダに対しての動作がありますが この場合（ヒルダ以外の女性キャラクターも同じ）
1. holdのようにキャラクターに対して害を加えはしないとき
『今はそのようなことをしている時ではないぞ. 勇士○○よ..』と出して下さい。
2. killのようにキャラクターに対して害のあるとき
P33 落とし穴に落ちる を出し
⇨『お前などに真の勇士の資格などあるものか 地獄に落ちるがいい』と出し
P34 にいかず、もちろん続行もなく END となります。
その他については
『言葉が理解できない。我が言葉で答えよ。』とでも出して下さい。
ただし SAY, SPEAK, TALK については
『言葉を求められたときにのみ述べるがいい。お前はまだ知らないことばかりではないか。』と出して下さい

③



V No3

迷路 1.

ディスク2.

迷路

ピクチャア（・印はタテフレーム迷路専用ピクチャア） / 説明文

・A：川が見える → 道をさえぎるは ″ の川なり。うかつに渡らば魔の川となりぬ
・B：林道が見える → Eに同じ。
・C：岩かべ、行き止まり。 → 道をふさぐは絶壁なり 越えることは神にしかなわじ
D：各キャラクター
・E：森、行き止まり。 → 道をさえぎるは森の木なり。入り行く者は死 の反か
・F：山道が見える。 → 道は続く どこまでも 迷いの道さ、はてしなく
G：P16 ドラゴン
H：P33～34 落とし穴
・I：川をわたる。 → 道は開けり 神の子よ。迷いの川も奇跡の川となりぬ
・J：川を流される → 道は魔の川 竜の川 流れ着きし地 いづこにありや。
・K：川からはい上がる。
・L：女の子再登場

◎進め方

↓
馬を降りる → 『これよりは お前自身の足で 行くがいい』
林道が見える B

BGM

以下、（方向を見る），方向へ行く、といった入力に従って進めます。
↳ 見るはしなくてもいいのですが 行く方向を見せてから行くさせて下さい

・Dを見た時は B（もしくは F）が出ます。次に Dに行って初めてキャラクターを出して下さい そしてやり取り終了後、この時見ている方向の絵を出して、次の入力を待ちます。

・このマップ内のドラゴンはまやかしであり、戦いをしかければ消えます。すなわち ディスク2内で処理できます
すなわち G —P16 fight→ P16 消え F が見える。
go でもすその場合 F ではなくて C が見えることになります

④

▽ No.4

迷路2.

・Dに入りますと、D₁～D₄、各々次のようなキャラクターのセリフがあります。

D₁. ヒルダ再登場

(L) ⇨「あなたたちもこの森を抜けることができないのですか。」

(P8) ⇨「ああ、これは竜の魔力による迷いの森です。ですから私にも道はわかりません。けれど、あなたが真の勇士ならば北の谷にたどり着けるはず。どうか姉を早くお助け下さい。」

D₂. ヒルダ再々登場

(L) ⇨「まだ迷われておいでなのですか

(P8) ⇨「全てはドラゴンのまやかしです。まどわされてはいけません“道なき所に道はあり”ということを心なさいませ。」

D₃. フェアリ登場

(P12) ⇨「こんにちは、勇士…… あの、お名前は？

→ ○○○　これは初めに入れた名と同じでなくともかまいません。

P12 ⇨「では勇士○○○よ、どこへ行かれるのです？

→ NORTH VALLEY　これ以外の時は次のNOへ。

(P13) ⇨「まあ、あのドラゴンの所へ?! ……じゃあ、お手伝いしましょうか？ 勇士○○○よ。

「YES or NO?」

→ YES.　　　→ NO

(P12) ⇨「それじゃあ、何なりとお申し付けを」　(P12) ⇨「そう、でも私は……また会いましょう 勇士○○○よ」この時質問はよします。

①→ ask

(P13) ⇨「何がききたいの？ 勇士○○○よ。」

以下 answer 項参照

②→ go

(P13) ⇨「何処へ行くの。？」

→ NORTH VALLEY.

⇨「わかったわ。じゃあ行きましょう」

(P12) → (P14) トランスポーテーション → (P15) (P16) ドラゴン出現 と BGM

効果 フェイドアウト

⑤

▽ No.5

迷路3

D₄ フェアリ再登場

(P12) ⇨「また会ったわね 勇士○○○よ」

(P13) ⇨「お手伝いしましょうか？」

→ YES D₃に同じ　　→ NO

(P12) ⇨「そうとうがんこな勇士だわね。でも私はあなたの様だからね。お行きなさい。またどこかで会いましょう」

・T₁：北の谷の洞窟

(北の谷の洞窟3つ見える) P23

(フェアリー出る) P12　→：D₃もしくはD₄が行われる。

(P13) ⇨「お伝いしましょうか？」

YES ↓

(P12)(P23) ⇨「では この洞窟にお入んなさい。3つのうちのどれかに聖なる剣がある はずよ。」

↓

[NO.8 洞窟項参照]

NO ↓

(P12) ⇨「あっそう。ならかってにするといいわ」

↓ エフェクト

(P23)

迷路を進む。もちろん洞窟に入ることもできます

・T₂及び、各トンネル

1. 通り抜け、：文字通り通り抜けて向こう側に出ます。長さはてきとうにして下さい。

2. タランチュラ
3. 落とし穴
} [NO.8 洞窟項参照]

これらはフェアリーが出ませんので普通にやって下さい。

・Dの説明にもあるように各キャラクターに対して質問(ask)できます。このキャラクターは人、生物に限らず道もしゃべれば森も岩もしゃべります。ですからほとんど迷路内の全シーンで ask という動作が可能であると考えておいて下さい。

<詳しくは answer 項参照

⑥

▽ No.6

迷路4

・つまりパターンとしては

例『いかにする勇士よ』→ ASK (LOOK) フェイズ → 『いかにする…』→ go フェイズ →

こんなところでしょうか。もちろん Look や Ask はでなくともいいわけです

また go に代わる run なんてのも面白いんじゃないでしょうか

つまり run と入れると 次に STOP と入れない限り同方向に次々と画面をおこさ行くわけです

Look については Look around なんてどうでしょうか。

・森に入った時は（それがダミーでない限り）以下のようにして下さい。

[E] 行き止まり森　　（なお マップ外周は実際にはないまで 最外周の森に入った時は即狼が出現します）

↓ GO (or IN)

[E] 行き止まり森　：ここで森の中に入ったわけです ここは上から見ても[E]です

さて！次に行く方向も森であったなら　　2 次に行く方向が森でなかったら これは通常通りに進めて下さい

↓ GO (or IN)

[群狼出現] P56　【狼のうなり】

↓ FIGHT　→ ASK

[群狼との戦い] P57　【BGM】

↓ 確率で

[殺る] P58　[殺られる] P59

↓　[NO.14 終了項参照]

森に入る前の位置に。[E]

倒した時 ⇨『よくぞやった勇士○○よ お前をさき程の地に戻してやろう』

（森に対する他の命令は NO.7 参照）

・岩山には絶対入れません。climb と入れてもダメです。

入ろうとした時は、（ピクチャーは[C]のまま）

『お前は神にも出来ぬことをやろうというのか』と1回目

2回目 climb 等入れると、（女性キャラ[C]に対する命令の時と同じ）

P33『お前などに真の勇士の資格などあるものか。地獄に落ちるがいい』

で END

（これはこの神の性格を表わす1つのポイントです）

（岩山に対する他の命令は NO.7 参照）

⑦

▽ No.7

迷路5

・川について

川は渡れる所が2ヶ所作ってあります ここは [I] を出して渡して下さい。

その他の所は渡れませんから流されることになります　この川も無限の川で川上と川下がつながっています。そこで入力のタイミングあるいは入力内容によってどこに流れつくかを決めてはどうでしょうか。

なお 対岸（すなわち山側）には渡れる所の近辺にのみ上陸ということにして下さい。簡単に山側に行けては面白くありませんので

・また山側から森側へ渡ることも考えられますが その時も同様に

・マップそのものについては大きさ等、不適当かもしれませんので よろしいように

また マップのバリエーションも作っていただいて結構です　　かこバッテラ

↳ただし川を渡らねばならぬこと

・森や岩山等に対して害のある入力をした場合は、以下のようにしゃべらせます

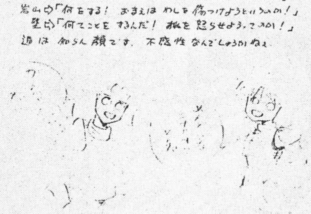
→ hit, kick, break 等

森 ⇨「何をするの！あたしたちを殺す気なの、あなたは！」

岩山 ⇨「何をする！ おまえはわしを傷つけようというのか！」

壁 ⇨「何てことをするんだ！ 神を怒らせようってのか！」

道は知らん顔です。不感性なんでしょうかねぇ

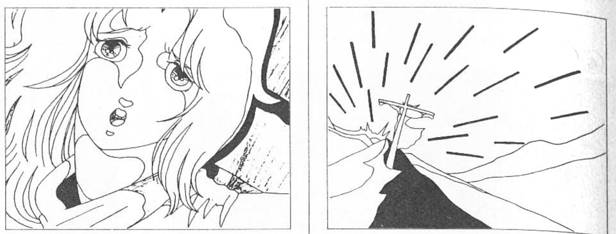


全画面原画集

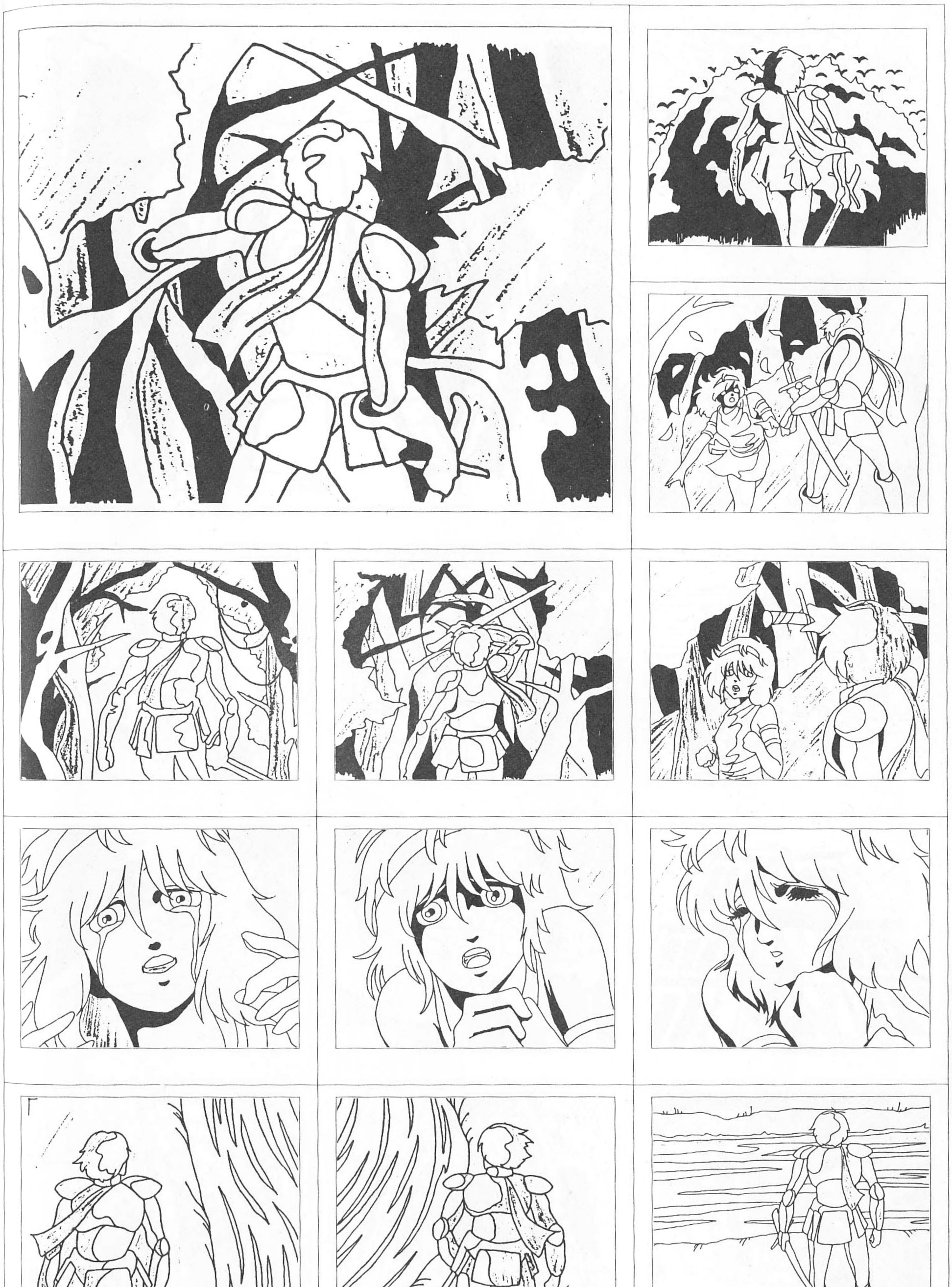
これはＪＸ版の原画です。実際にはこれに色エンピツで着色してあり，この原画をもとに，あのパソコン・グラフィックスの画面が制作されたのです。

実際のプレイ画面と比較しながら，研究してみてください。

この原画は，原作者であり，原画デザイナーの加藤雅史さんの作品です。









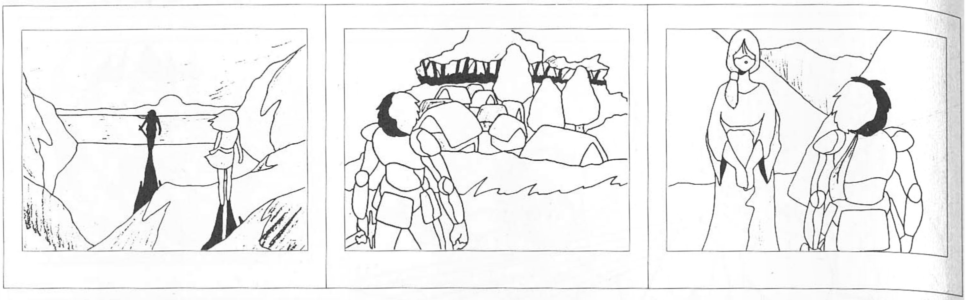









143



レスキュー・コーナー

残念ながらこのゲームにはあまり質問のハガキがきていないので，Q＆Aの数も少ない。ハガキを送ってきてくれている人たちは，だいたい森から抜けだせずに困っているようだ。やっぱりキチンとマッピングしないことには，このゲームを解くことは不可能。そうそう，完成した森のマップを北を上にして見てみるとオモシロイ文字が……。ボクはこのゲームがけっこう好きなので，みなさんどんどん質問のハガキをお寄せくださいね。

Q Hello！ 私は15才になるかわゆい女の子!! 山下先生，私『英雄伝説サーガ』の途中に出てくるWolfに困ってます。Wolfに「この地を支配する者は？」と聞かれたとき，なにを入力しても殺されてしまいます。どうか山下先生，おせーてー。

〔岡山県岡山市・**アドベンチャー娘?才**〕

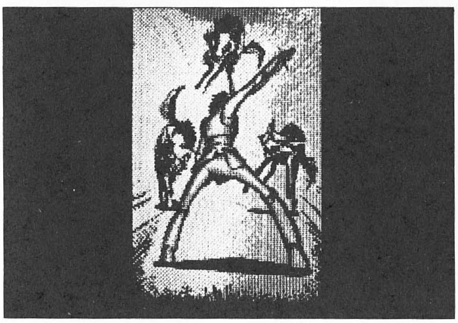
A この地を支配する者の名前は，ゲームについてくるマンガの中に書いてあるんだ。だけど，実をいうと，Wolfにそれを答えても何もいいことがない。うかつに森に入らないほうが身のためだヨ。とにかく，キチンとマップを書いて「通れる森」をさがすことがゲーム解決への最短距離だろうね。

Q ボクはＰＣ－9801Ｆで，『英雄伝説サーガ』をプレイしているのですが，どうしても最初の森の迷路から脱出できません。森へ入るとオオカミに殺されてしまうし，川へ入るとおぼれて流されてしまうし……。ボクはここで1か月も悩んでいます。尊敬する山下先生，どうか良きヒントをください。

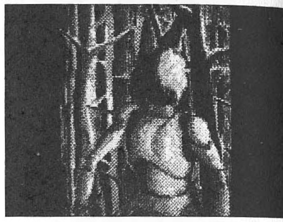
〔東京都小平市・**本江　誠19才**〕

A では，本江クンに特別に「通れる森」を見つけるテクニックを伝授してあげよう。森に話しかけてみると「ワタシニオハイリナサイ」と答えてくれる場所が2か所だけある。そこが「通れる森」なのだ！ さらに「通れる森」を通ったあと少し進んでいくと「渡れる川」が2か所ある。そこを渡ることができれば，ドラゴンの住んでいる「北の谷」はもうすぐだ!!

㊙情報



▲Wolf がいじわるする〜！



▲森の迷路からでられないよ〜

①まずスタートして前に2歩進みます。そこで右なり左なり向いて森の中へ入るとオオカミさんがおります。オオカミさんにわざと殺されて，ある名前を入力すると，みごとに復活することができます。これをしつこく5回ぐらいくり返すと，画面下に「わたしはあなたが信じられなくなりました」というメッセージがでます。このときにYes.を2回入力すると，なんと無条件で聖なる剣が手に入り，北の谷のドラゴンのところへ行けるのです！ ただし，ある名前を知っている人しかできません。ある名前は，まともな方法で聖なる剣を手に入れたときに知ることができます。

②聖なる剣を手に入れずに北の谷まで行きます。そこでドラゴンと闘うと，すぐにふきとばされてしまいます。そのときに「Call Fina」を入力すると，アラ不思議！ 無条件で三つならんだ洞窟の前へ連れていってもらえるのです。

〔愛知県名古屋市・**滝沢　博?才**〕

はーりぃ・ふぉっくす 攻略のアドバイス

はーりぃ・ふぉっくすの制作データ

- ●**発売元**：マイクロキャビン
- ●**開発着手年月日**：1984年8月
- ●**完成年月日**：1984年10月
- ●**発売年月日**：1984年12月10日
- ●**対応機種・価格**：PC-8801/mk/II/SR(5″FD)価格7,800円，PC-9801F2(5″FD)/U2(3.5″FD)/M2(5″FD)価格7,800円，X1シリーズ(C)価格4,200円，(5″FD)価格7,800円
- ●**製作過程**：原作→原画＆絵コンテナ→原画のデータ化→プログラミング
- ●**原作者**：浦田利男（高校生）
- ●**プログラマー**：原田　功他
- ●**画面デザイナー**：加藤雅史
- ●**総画面数**：約80枚

はーりぃふぉっくす　こぎつね編　雪の魔王(予告)

長い長い冬がロムスの森を襲った。寒さにうち震え，次々と倒れていく動物たち。そして，その中にあの母ギツネもいた。

その日は朝からひどい吹雪だった。昼を過ぎてもやむ気配はなく，それどころかいっそう強くなるばかりであった。キツネの親子はここ１週間ばかり何も食べていなかったため，吹雪の中へ狩りにでかけた。

途中，子ギツネは母ギツネを見失なってしまった。子ギツネは必死でさがしまわり，やっと母をみつけた。しかし時すでに遅く，母ギツネは息絶えていた。寒い寒い夜のことだった。

子ギツネは，やり場のない悲しみを1人の少女への思いに託す。少女の名はマリ。１年前，母を追い雪の中に倒れた子ギツネを祖父ジークのところへ運び，優しく看護してくれた。あの少女。あの少女にあいたい。

雪の止んだある日，子ギツネは降り積った雪の中をシタンの町へ向け走りだす。

原作ダイジェスト

これは第１回ＡＶＧコンテストに応募した浦田利男君の原稿の一部を許可を得て転載したものです。

『はーりぃフォッＸ』(ストーリー編)

プロローグ

むかし，ロムスの森というところに，たいへん仲のいい母ギツネと子ギツネがいた。

あるとき，子ギツネが“ロムス病”という病気にかかってしまった。ロムス病にかかると絶対に治らない，という伝説があり，実際，今までにもこの病気にかかった者は，なすすべもなく死んでいったのである。

母ギツネはどうすることもできず，ただ寝ないで看病するだけだった。そうすることが母ギツネにできるただ一つのことだったからである。

そのとき，母ギツネはふと，むかしおばあさんがいつも母ギツネに教えていたことを思いだした。

「おまえがなぁ，母ギツネになるころにゃ，ロムス病という絶対に治らないという病気がはやりだす。ええかぁ，もしもだ，おまえの子供がこの病気にかかったら，“シビルの村”の“リール神社”にかくされている油あげをくわしてやれ」

おばあさんは未来をも知っているような口調で，この不思議な話をいつも母ギツネに話していたのだ。

このままでは子ギツネは絶対に死んでしまうと考えた母ギツネは，リール神社へ行く決心をするのであった。しかしリール神社へ行くには，この森をぬけだし，山，林，森をぬけださなければいけない。しかも，その地，その地に住んでいる悪い敵が母ギツネを……。

数々の難関をのりこえてリール神社のアブラアゲをやっととった母ギツネだったが……このＧＡＭＥはここでは終わらない。

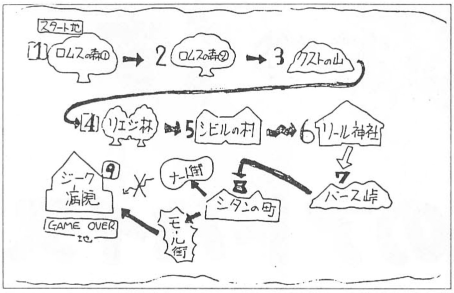
ロムス病にかかった子ギツネが，母をさがしに外へでてしまったのだ。子ギツネは母ギツネをさがしている間に，病気がひどくなり道でたおれてしまっ

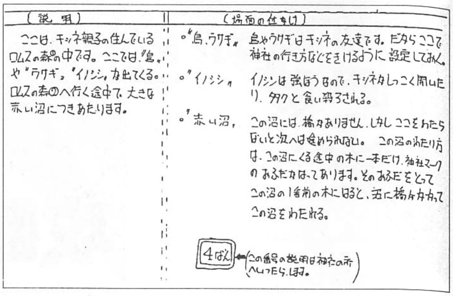
ソフトの特徴

マイクロキャビン社主催第１回ＡＶＧコンテスト・ストーリー部門入選作。ベーマガ掲載以来，かわいらしいキャラクターとメルヘンタッチのストーリーが話題を呼びファンタジーＡＶＧの代表作とまでいわれている。

開発者からのメッセージ

第１回アドベンチャーゲームコンテストで，ストーリー部門の受賞に輝いたこのゲームは，北海道の浦田利男君のほのぼのストーリーに，マイクロキャビンのスタッフが心を込めて脚色を加えた，アニメチック・アドベンチャー・ゲームです。現在，その続編とも言える「はーりぃふぉっくす　こぎつね編　雪の魔王」を制作中ですこちらも浦田君の原作で，マイクロキャビンのスタッフがシナリオを書いて現在グラフィックに入っています。85年末発売予定ですのでまたよろしくお願いします。





た……。その通を通りかかった獣医のヘーグじいさんは，子ギツネを“シタンの町”にある自分の病院へ連れていくのであった。

母ギツネはシタンの町の病院へ行くが，そこにも数々の敵や難関が‼

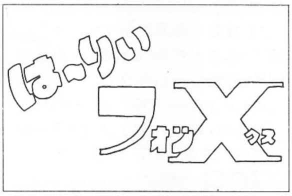
——母ギツネをプレイするのは，あなたです。

※このゲームの画面では重ね合わせ処理が行なわれていますので，以下の原画にでてくる（B：〜）というのは，バックのシーンを示します。

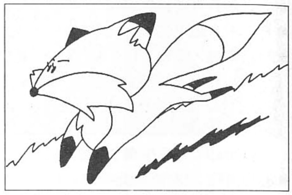
全画面原画集

ゲーム制作にあたり，描かれた画面の原画を紹介します。ゲームでは見られないシーンもあり，たいへん興味深いものです。

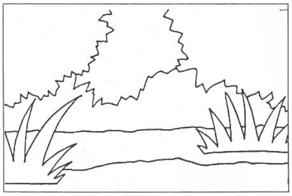
この原画は，画面デザイナー加藤雅史さんの作品です。



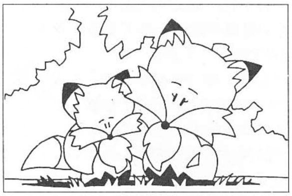
①タイトル（ボツ）



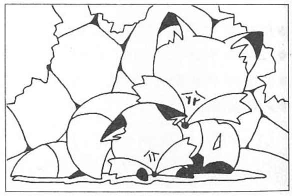
②タイトル画面のキツネ



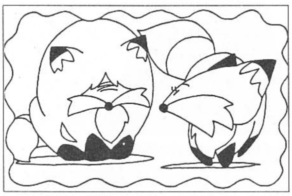
③森A



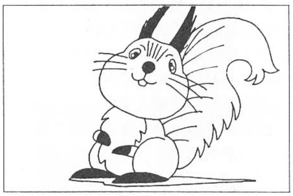
④あらすじA



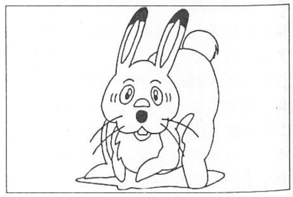
⑤あらすじB



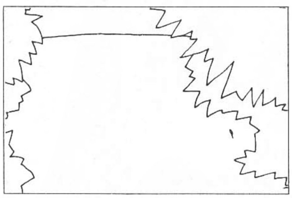
⑥あらすじC



⑦リス（B：森A）



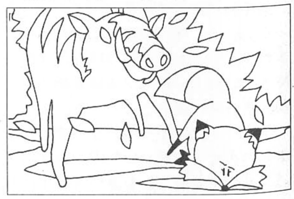
⑧ウサギ（B：森A）



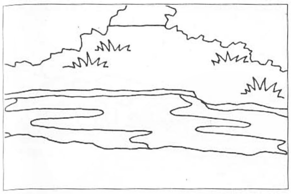
⑨森B



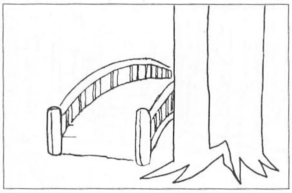
⑩イノシシ（B：森B）



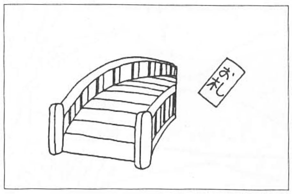
⑪イノシシに襲われるキツネ



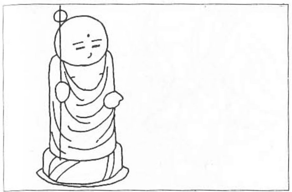
⑫赤い沼



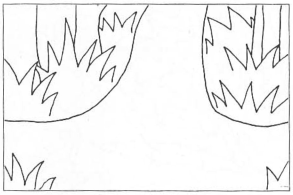
⑬おふだの木（Ｂ：森Ａ）



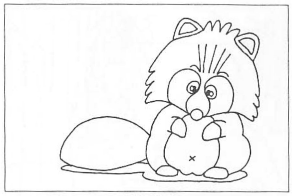
⑭橋とおふだ



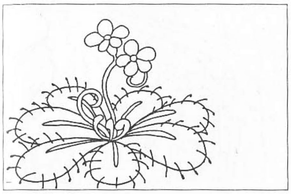
⑮お地蔵さん（Ｂ：森Ｂ）



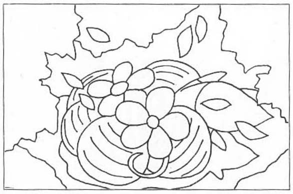
⑯森Ｃ



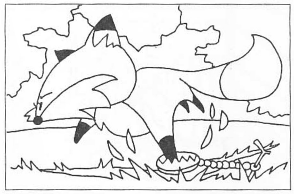
⑰タヌキ（Ｂ：森Ｃ）



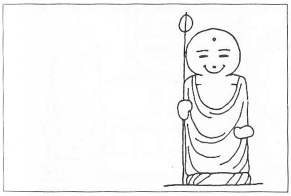
⑱花（Ｂ：森Ｂ）



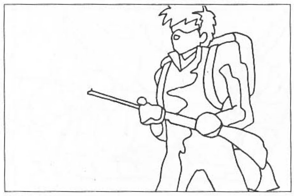
⑲花に食べられるキツネ



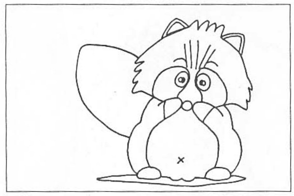
⑳ワナにかかったキツネ



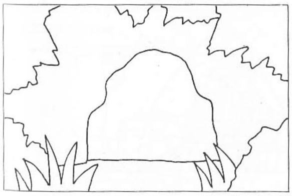
㉑お地蔵さん（Ｂ：森Ａ）



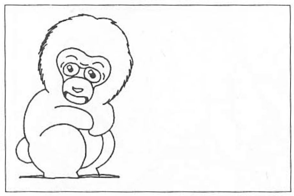
㉒猟師（Ｂ：山Ｂ）



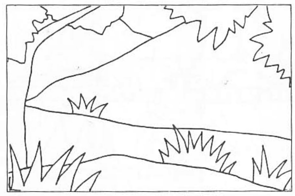
㉓バレたタヌキ（Ｂ：山Ｂ）



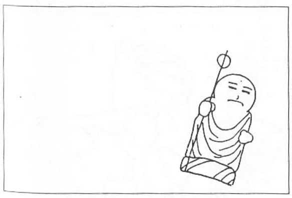
㉔ほら穴



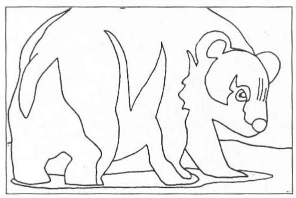
㉕サル（Ｂ：山Ａ）



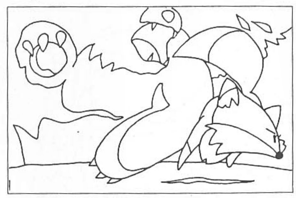
㉖山Ｂ



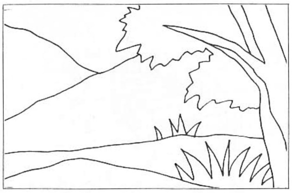
㉗お地蔵さん（Ｂ：山Ｂ）



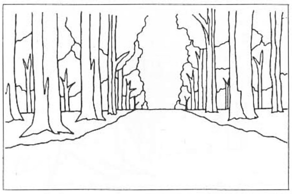
㉘クマ



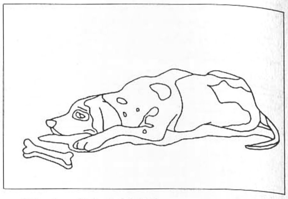
㉙クマに襲われるキツネ



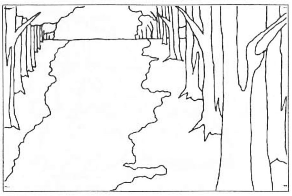
㉚山A



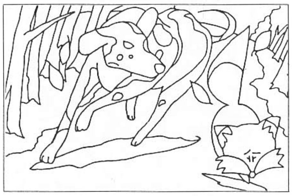
㉛林A



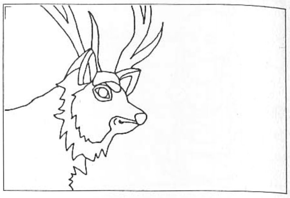
㉜イヌ（B：林A）



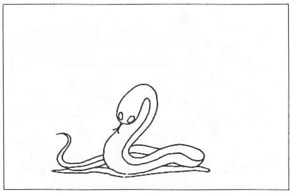
㉝林B



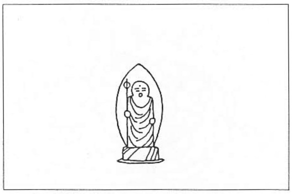
㉞イヌに襲われるキツネ



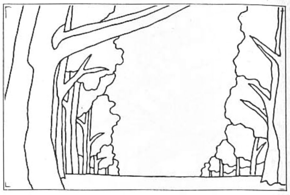
㉟シカ（B：林B）



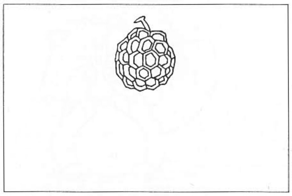
㊱ヘビ（B：林A）



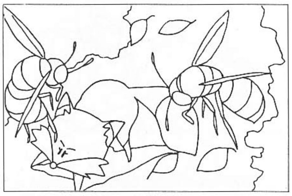
㊲仏像（B：林A）



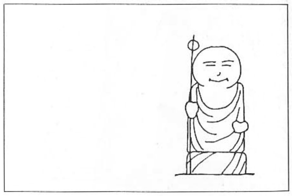
㊳林C



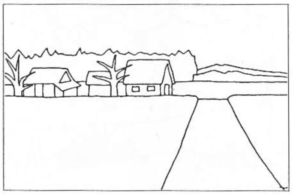
㊴ハチの巣（B：林C）



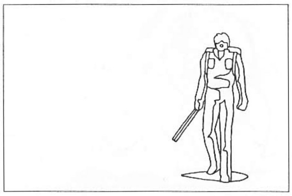
㊵ハチに襲われるキツネ



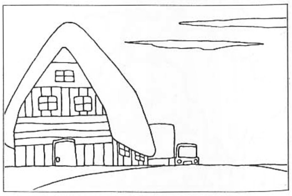
㊶お地蔵さん（B：林C）



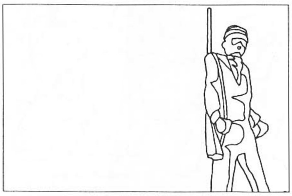
㊷村A



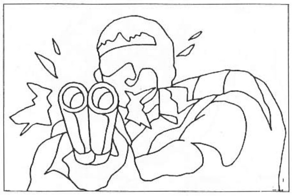
㊸人間A（B：村A）



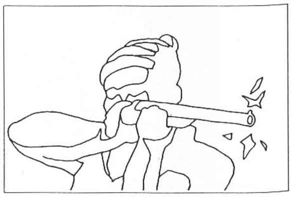
㊹村B



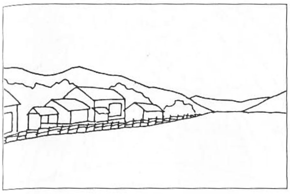
㊺人間B（B：村B）



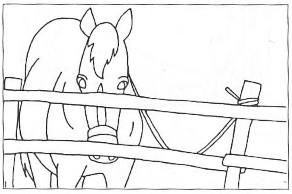
㊻銃をうつ人間A



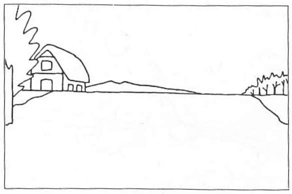
㊼銃をうつ人間B



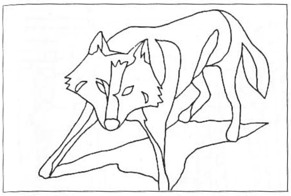
⑱村Ｃ



⑲ウマ（Ｂ：村Ｃ）



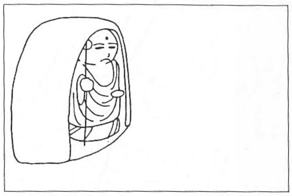
㊿村Ｄ



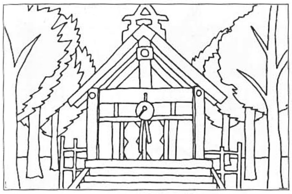
51 オオカミ（Ｂ：村Ｄ）



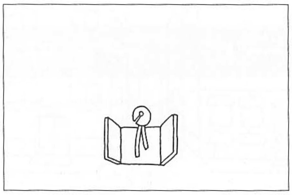
52 オオカミに襲われるキツネ



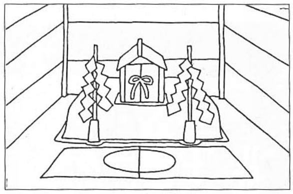
53 お地蔵さん（Ｂ：村Ｄ）



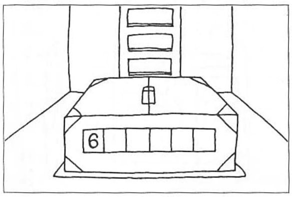
54 リール神社



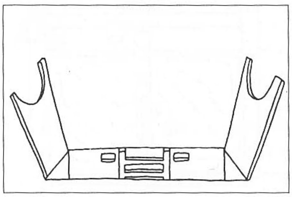
55 神社のすず（Ｂ：リール神社）



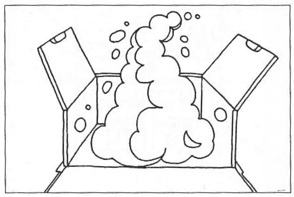
56 部屋Ａ



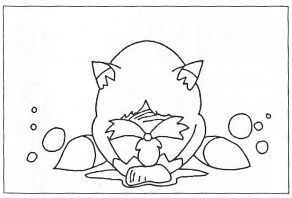
57 部屋Ｂ



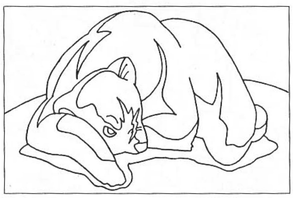
58 地下への入口（Ｂ：部屋Ａ）



59 フタが開いたハコ



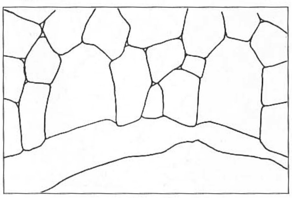
60 おばあさんギツネと油あげ



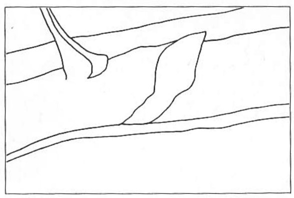
61 クマ



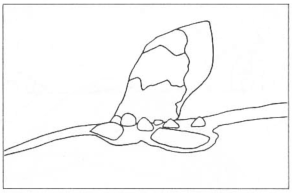
62 クマに襲われるキツネ



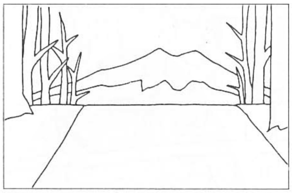
63 二つのほら穴



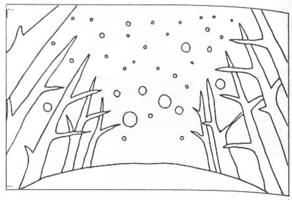
64 大木



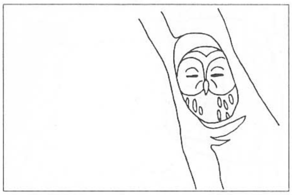
(65)くずれた大木



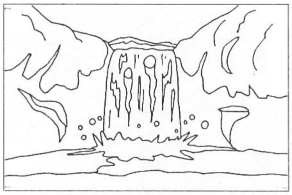
(66)峠Ａ



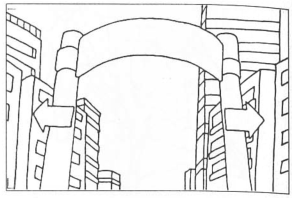
(67)雪の峠



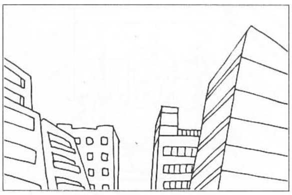
(68)フクロウ



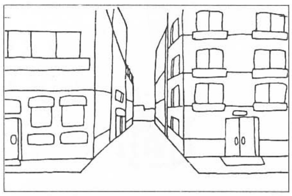
(69)滝



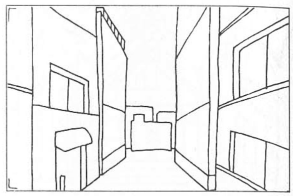
(70)シタンの町入口



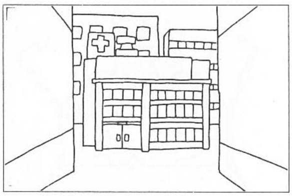
(71)ナート街



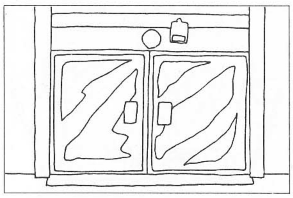
(72)病院Ａ



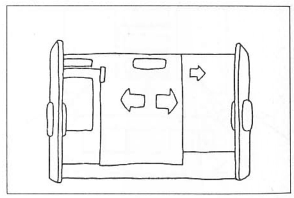
(73)病院Ｂ



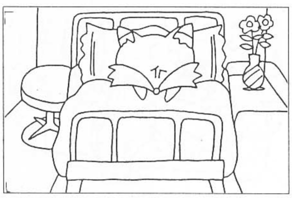
(74)病院Ｃ



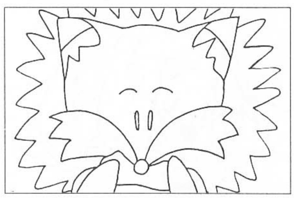
(75)病院の入口



(76)ドアが開いた入口



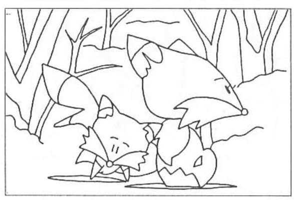
(77)子ギツネ



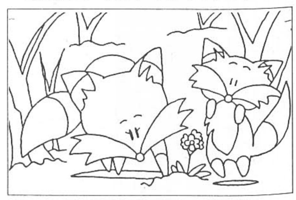
(78)油あげを食べている子ギツネ



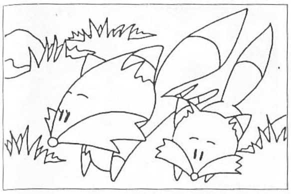
(79)母ギツネと子ギツネ（ボツ）



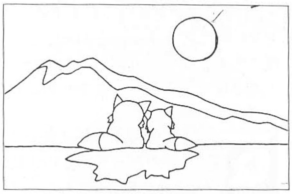
(80)エンディングＡ



(81)エンディングＢ



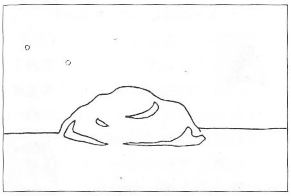
㉜エンディングC



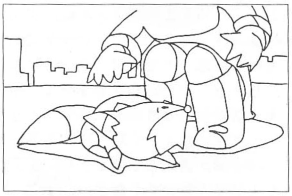
㉝エンディングD



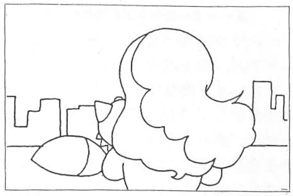
㉞母ギツネの死



㉟雪に埋もれた母ギツネ



㊱女の子に救われた子ギツネ



㊲女の子と子ギツネの後姿

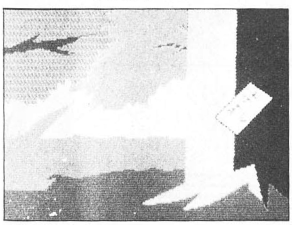
レスキュー・コーナー

さて，いよいよみなさん待望のレス・アベに入っていくわけだけど，みなさんからこの『はーりぃ・ふぉっくす』に寄せられたハガキを見てみると，質問はだいたい「赤い沼」「リール神社」「バース峠の大木」に集中しているようだ。また，クストの山で道に迷ってしまって進めないという人もかなりいるようだけど，アソコはキチンとマッピングすることができるんだ。ちょっとグチャグチャしちゃうかもしれないけれど，マッピングを練習するのには絶好の場所だョ。それでは，以下のQ&Aをしっかりと読んでみてネ。

ロムスの森に関するQ&A

Q ボクはあんまりAVGはうまくないけど,『はーりぃ・ふぉっくす』を買いました。しかし，ぜんぜん進みません。シーン1のロムスの森でとまってしまっているのです。ボクのカンでは，池のところで木をたおして進めるんじゃないかなーと思い,「タイボク　タオス」「キ　キル」「キ　カケル」などやりましたが，できまへん。どーぞヒントを教えてくらはいませ!

〔埼玉県上尾市・**宍倉道郎？才**〕



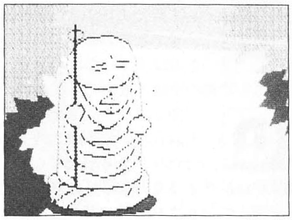
▲ロムスの森でストップ

A 以前にベーマガ誌上でもこの質問にお答えしたけど，2場面目の大木にはってある「オフダ」がポイントになっているんだ。宍倉クンが悩んでいる「赤い沼」の場面の大木も，2場面目の大木と同じ状態にしてあげればいい――と言えば，どうしたらいいのか，だいたい想像がつくよね。

Q 山下先生，ボクは小6の男の子です。先生が解いた『はーりぃ・ふぉっくす』のはじめのおじぞうさんの場面が解けません。あのおじぞうさんはダミーなのですか？　それともちゃんとした意味があるのですか？　もしダミーでないのなら，ヒントを教えてください。

〔東京都江東区・**山田明寛12才**〕

A ウ〜ン，困ったなァ。ダミーだといえばダミーだし，ダミーじゃないといえばダミーじゃないしー。まあ，とにかくその場面では何を入力しても反応のないことだけは確かだ。だけど，だからと言って，おじぞうさんを軽く見ちゃいけない。よーく観察をしておかないと，後で泣きをみることになるゾ。



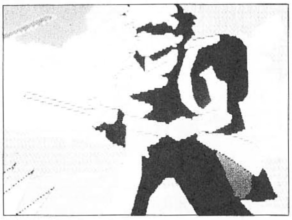
▲おじぞうさんはダミー？

クストの山に関するQ&A

Q こんにちわ，先生。ボクが困っているのは『はーりぃ・ふぉっくす』です。偶然にも「赤い沼」のところのヒントが



▲タバコを吸っているサルでストップ



▲ハンターのシッポには気付いたが

ベーマガに書いてあったから進むことができ，橋を渡ってからさまよっていると，また偶然にもクストの山まで行けました。でも，偶然は3回も続きません。タバコを吸っているサルのところでどうしたらいいのかわからないのです。山下先生，どうか迷子になった母ギツネをお助けください。日本にいるクストの山でわからなくなっている人たちみんなを助けてやってください!!!

〔大阪府大阪市・**恵　佐智夫？才**〕

A 佐智夫クン，はっきり言わせてもらいます。オサルさんはダミーなんです!! 無視して先の場面へ進んでくらはい。

Q 先生，ボクは『はーりぃ・ふぉっくす』のクストの山のハンターがでてくる場面がわかりません。よく見るとシッポがついていることに気がついたんですけど,「カム　シッポ」とかやっても全然ダメ。先へ進むことはできても，どうしてもこの場面が気になるのです。どうかヒントを教えてください。

〔長野県長野市・**保科俊和？才**〕

A シッポがついていることに気がついたんなら，話は早い。実をいうと，このハンターは前の場面に出てきた×××が化けている姿なんだ。だから，ちょっとおしおきでもしてあげるといいかもネ。小さい子どもにおしおきするとき，どういうことをするかな？But，この場面で何もしないでもゲームを終わらせることはできるから，あまり気にしないほうがいいョ。

Q 私は46才の会社員です。子供の持っているPC-6001mk IIを使わせてもらい『はーりぃ・ふぉっくす』をやっています。わからないところというのは，クストの山からでる方法です。クマが関係していると思うのですが，クマに殺されてしまってどうにもなりません。子供もわからないと言っています。どうか……どうか教えてください。このハガキは子供が書いてくれました。子供にも免じて，載せてください。

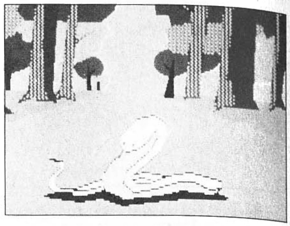
〔静岡県富士市・**鈴木達也46才**〕

A 今から書くことはこのゲームを通じて必要になってくる概念(がいねん)なんですけど，自分は「母ギツネ」なわけですから，人間にはできないようなことでもできてしまうことがあるのです。キツネやタヌキの得意技といえば，おそらくわかっていただけることでしょう。クマさんと仲良しになっちゃばいいんです。

リエジの林に関するQ&A

Q ハロー，山下先生♡『はーりぃ・ふぉっくす』の1場面がどうしてもわからないんですぅ。それは，リエジの林のヘビがいるところ。何もしなくても先へは進めるんですけど，なにかしかけがあるような気がしてなりません（あたしのカンはするどいのだ！）。先生，どうかこのかよわき乙女に愛の手を！

〔神奈川県相模原市・**菊池桃子の妹16才**〕



▲ヘビにしかけはあるの？

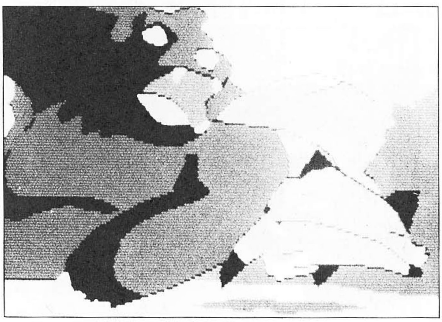
A なんてすばらしいペンネーム!! もう喜んでお答えしちゃうからね。菊池桃子の妹ちゃんのカンのとおり，あのヘビの場面にはトリックがあるんだ。ナイショで教えてあげると，あのヘビは神様の使いが変身した姿だから，ちょっと××してあげると，もとの体にもどってくれるのサ。それを手に入れておかないと，後で困ることになっちゃうョ。桃子の妹ちゃん，わかってくれたかな？　今度はぜひ桃子ちゃん本人がハガキを送ってくれるように言っておいてネ♡♡♡（**編集長**：またバカなことを……）。

シビルの村に関するQ&A

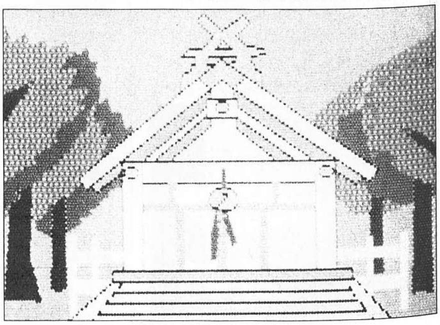
Q 山下先生，こんにちは。PC-6001mk II用の『はーりぃ・ふぉっくす』のリール神社のところが全然わかりません。「フル　スズ」や「ハイル　ユカ」「ヒッパル　ヒモ」としてもアブラアゲが取れません。どうすればいいのでしょうか？（よろしくお願いします!!）

〔奈良県磯城郡・**小嶌久男13才**〕

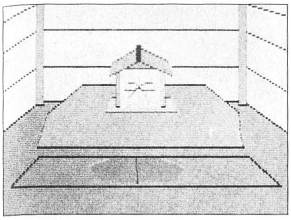
A 神社の前でアブラアゲが手に入るなどと考えているようじゃ，まだまだアマイ！　アブラアゲは神社の中にあるんだけど，そこへ行くためには神社のトビ



▲クストの山からでられない



▲神社では何すりゃいいのか？



▲赤いおそなえは何？

ラを開けなくちゃいけないんだ。エッどうすれば開くのかって？　シビルの村にいる動物のだれかがその方法を教えてくれるョ。

Q 山下先生，ボクは『はーりぃ・ふぉっくす』で2か月ぐらいたってやっとシビルの村までいった者です（毎日やりました)。そこで，リール神社の中にある赤いおそなえのような（肉みたいな）物と，その奥にある屋根のある箱のような物は何か教えてください。「トルタラコ」などとやってもダメでした。どうかお願いします。

〔神奈川県横浜市・**ヤジ13才**〕

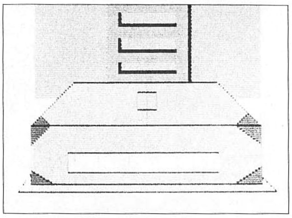
A ゴメンナサイ，それもダミーなんだ。ヤジクン，つぎの渡辺クンのハガキをよく読んでみてね。

Q 山下先生，ボクは今『はーりぃ・ふぉっくす』で悩でいます。それはどこかというと，リール神社の中なのです。床のすき間がどうとかこうとかチャレン・アベには書いてありますが，はっきり言ってわかりません。山下先生，どうか教えてください。

〔神奈川県横浜市・**渡辺起一郎？才**〕

A ウン，ここではヘビの場面で手に入れた××を使えばいい。どうやって使うかってことだけど，床にあるムラサキ色の跡のところ（ヤジクン，これはタラコじゃないからね！）で△△すればOKだ。ホラ，下の部屋への入口が現われただろ？

Q 山下先生，お願いします！　ボクはAVGはまったくの素人，はじめて買ったこの『はーりぃ・ふぉっくす』も悩んでばかり。今までは何とか切りぬけたものの，リール神社の中の場面（水色の箱のある）でストップしてしまいました。「ウゴカス」「アケル」などの基本コマンドの他，「オガム」「イノル」などのコマンドまで入れたのですが，ダメでした。「ハコ」というコマンドはあるのですが何か役に立つのでしょうか？　よろしくお願いします。



▲水色の箱でストップ

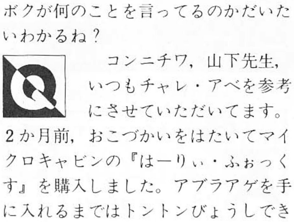
〔千葉県習志野市・**ふぉっくすふぉっくす13才**〕

A この箱をあけるためには5ケタのロック・ナンバーを入力しなくちゃいけない。でもロック・ナンバーがわからずに行きづまっている人も多くいることだろう。答えになっちゃうからロック・ナンバーをどこで知ることができるのかを直接教えるわけにはいかないけど，ここまでやってきたキミの注意力がモノを言うのサ。カンのいいキミなら，ボクが何のことを言ってるのかだいたいわかるね？

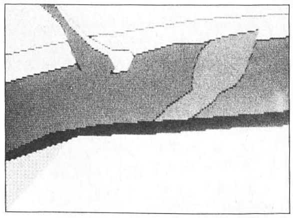
Q コンニチワ，山下先生，いつもチャレ・アベを参考にさせていただいてます。2か月前，おこづかいをはたいてマイクロキャビンの『はーりぃ・ふぉっくす』を購入しました。アブラアゲを手に入れるまではトントンびょうしできたものの，二つの洞窟がある場面の左側のひとつ目のクマがいるところで悩んでいます。「ニゲル」「アゲル　アブラアゲ」etc. などとやったけど，どれもダメでした。これまで先生のおかげで数多くのAVGを解いてきたというのに…。どうか，少しのヒントでもいいから教えてください。

〔埼玉県北本市・**五十嵐聡暁？才**〕

A この場面は確かにムズカシイ。クストの山のクマに使ったのと同じ方法でもダメだし，ヘタに動くと殺されてしまう。では，どうするか？　ヒントをいうとこのクマもキミ（親ギツネ）と同じで，子どもの親なんだ。だから，キミが何のために一生懸命急いでいるのかを正直に話してみれば，悪い結果は生まれないと思うョ。ただし，もし成功したにせよ，再び二つの洞窟の前へもどされるだけで何の収獲もないから，左側の洞窟には入らないほうが無難だろうネ。



▲ひとつ目のクマで悩んでます



▲大木で進めないよ〜

バース峠に関するQ&A

Q 山下先生，こんにちは！　私はPC-6001mkIIを持っています。『はーりぃ・ふぉっくす』を買ったのですが，わからないところがあるんです。それは「バース峠」の大木の場面です。どうしても進むことができないので，「飛ぶ」「登る」と入力しましたがダメで，いつものように「×××」してもダメでした。先生！　どうやれば先に進めるのですか？　ヒントを教えてください！　ヨロシクお願いしまー―っす！

〔愛知県名古屋市・**前川裕美12才**〕

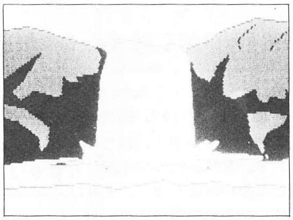
A 『はーりぃ・ふぉっくす』の質問のハガキでは，この場面が1番多いようだ。木の変色している部分に注目してみてほしい。そこをしつこく×××すると，先へ進む道が現れるんだ（「×××」は今までに何度も使ってる単語だョ)。

Q 山下先生，コンニチワ。ボクは『はーりぃ・ふぉっくす』にただ今挑戦していますが，バース峠の滝の場面がわかりません。5月号のチャレ・アベには，「引き返すしかないだろうか……」と書いてありましたが，ボクは大木の木片を使って泳ぐしかないと考え，もどってみました。しかし，しかし，大木のかけらの取りかたがわかりません。山下先生，ボクがはじめて解くAVGが『はーりぃ・ふぉっくす』になるよう，よ








▲滝がのぼれない

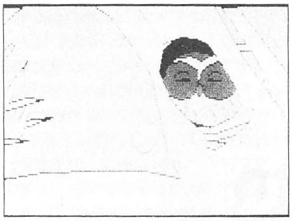
ろしくお願いします。

〔北海道久遠郡・**まっちゃん12才**〕

A へーエ，まっちゃんはなかなかオヨシロイことを考えるねえ。木片を使って泳ぐなんてボクも思いつかなかった。だけど，残念ながら考えはハズレ。ここは例によってキツネの能力を使って，別の方向へ進む（どういうことかわかるかな？）というのが正解なんだ。なにしろ，××にとっては，滝だろうと谷だろうと関係ないんだから。

Q えーと，今ボクは『はーりぃ・ふぉっくす』をやっているのですが，バース峠のフクロウのところがまったくわかりません。話してみても，「ヘルプ」と言うだけ……。「ヘルプ」という動詞が使えるので，「ヘルプ　フクロウ」と入力したのですが，何も起こりません。先生，どうか助けてください。ちなみにどこでもいいんですけど，「バカ」とか「アホ」とか入力すると，ヘンな答えがかえってきます。

〔新潟県新井市・**新井一弘14才**〕

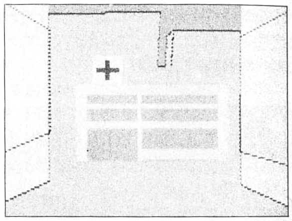

▲フクロウさんでこまってます

A あまりくわしくは言えないけど，フクロウを助けることは実際問題として不可能。でも，フクロウが言った言葉はよく覚えておくように。後でその言葉が必要になってくるときがあるかもョ。

シタンの町に関するQ&A

Q 山下先生，ボクたちはPC-6001mkIIの『はーりぃ・ふぉっくす』で悩んでいるんですが……。ベーマガ４月号の山本展夫クンの質問への解答のおかげで最後のシーンまでやってきたんですが，その最後のシーンにあるキツネの入院している病院へどのようにして入るのかわかりません。基本的な単語はすべて入力してみました。ボクが思うには，片目のクマ，フクロウ，病院が見えてきたビル，ビルの間の路地，のうちのどれかがアヤシイと思うのですが。よろしくお願いします。

〔東京都北区・**吉田　武14才**〕


▲病院に入れないッ！

A 吉田クン，おしいナァ。キミの考えではほとんど正解なんだョ。特別に超ウルトラヒントをあげちゃうと，病院へ入るためのカギはフクロウが握っているんだ。

どうだい，だいたいわかってもらえたかな？　とにかくこのゲームのポイントは，自分が人間ではなくてキツネであるということだ。トリックの数はそれほどないので，ひとつひとつの難関でじっくり考えてみてくれ。さあ，シタンの町の病院めざして，はーりぃ・ふぉっくす！

㊙情報

- どこでもいいから「バカ」「アホ」
- 最初に出てくる猟師を「タタク」
- オフダを取ったあとで「タベル　オフダ」

アステカ
攻略のアドバイス

アステカ 制作データ

- **発売元**：日本ファルコム
- **開発着手年月日**：1983年8月
- **完成年月日**：1985年4月
- **発売年月日**：1985年4月
- **対応機種・価格**：FMシリーズ(3.5″,5″FD),8801シリーズ(5″FD),9801シリーズ(5″2DD,5″2HD,3.5″),X1turbo(5″) 価格7,200円

ソフトの特徴

『デーモンズリング』に続く日本ファルコム神秘AVG第2弾。今回も瞬間画面表示のテクニックを駆使しており，写真をそのままパソコンの画面にデジタイズしたグラフィックスは圧巻。トリックもかなり複雑になっていて，ディスク1枚組のAVGながらも前作の『デーモンズリング』（ディスク2枚組）よりも確実にむずかしくなっている。なお，この『アステカ』はシリーズ化が決定しており，近いうちに第2部が発売される予定である。

- **原作者**：宮本恒之
- **プログラマー**：井上忠信
- **画面デザイナー**：井上忠信
- **製作過程**：ストーリー作成→イラスト作成→プログラム→画面合成
- **総画面数**：約50枚

レスキュー・コーナー

このゲームでは，遺跡の中へ入る前に道具の準備をすること，これがかんじん。だが，一般的なAVGでは道具が道端などに落ちているのに対して，このゲームではまったくといっていいほど拾える物は見当たらない。では，どうやって道具を集めたらよいのか？

まず第一に「カウ」という方法が考えられる。商店ではいろいろな物を売っているし，ホテルに入るのにも金が必要だ。けれども，このゲームで最も大切なのは，「モラウ」というコマンド。登場人物たちは気のいい人ばかりだから，たのめば何でもくれるかも？

Q 『アステカ』を買って10日。そこで質問ですが，遺跡発掘調査の現場へはどうやって入ったらいいんですか？ ヒントを与えてください。

〔神奈川県横浜市・AⅡZ13才〕

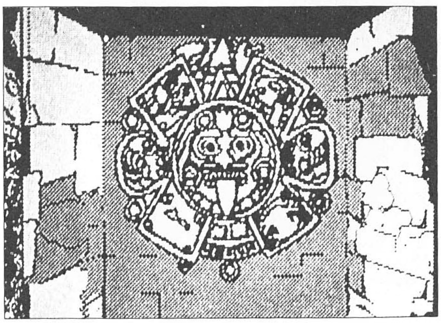
A 遺跡の入口ではガードマンが見張りをしていて，関係者以外は入ることができない。それならば，関係者を連れてきちゃえばいいのサ。関係者といえば，もさろんアノ人。エッ，アノ人がついてきてくれない？ それはキミの説得力が足りないんだヨ。アノ人の関心のあることを三つ以上しゃべれば，自然にキミについてきてくれるんだから。

Q ボクは今『アステカ』をプレイしているのですが，ひとつ悩んでいることがあります。それは，太陽の遺跡の場面です。ここでは何もすることができません。もしかして，ここはダミーなのでは？ どうかお返事を。

〔熊本県熊本市・魚住忠史15才〕

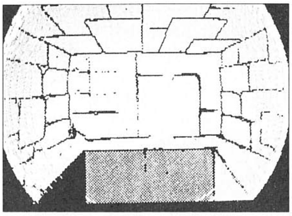


▲発掘現場に入れませーん



▲太陽の遺跡はダミー？

アステカ



▲ランプの火がつかない！

A　魚住クンはひとつ手に入れ忘れている物があるんじゃないかな？　それがないと太陽の遺跡の場面では何もできないのも当然。もう１度占い師のところへ行ってみるといいヨ。なにしろ，太陽の遺跡に××しておかないと，遺跡の地下へ入ることができないからネ。

Q　山下先生，お願いします。『アステカ』で洞窟に入りたいのですが，ランプに火がつけられません。ランプは買ったし，アルコールももらったというのに……。どうやって火をつけたらいいんでしょう？

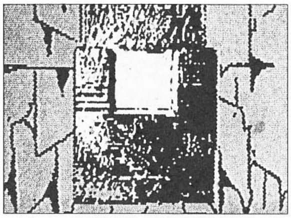
〔北九州市小倉北区・**吉村真二19才**〕

A　実際問題として，火をつけるためには，火をともしておく道具と火をつけるための道具の二つが必要だ（『デゼニランド』でもそうだったよね）。この場面では，ランプが火をともしておく道具にあたるわけだけど，火をつけるための道具っていったい何だろう？　吉村クンはまだ手に入れていないようだけど，やっぱりそれもある人から「モラウ」ことができるんだ。

Q　山下先生，こんにちは。私はチャレンジ精神旺盛なＡＶＧ大好きっ子です。私が今プレイしているのは日本ファルコムの『アステカ』。もう半分くらいはきてると思うんですけど，ククルカンの像を取ったあとにどうしたらいいのかわかりません。岩がくずれてきて先へ進めなくなってしまうんです。「イワ　ノボル」とか「イワ　ドカス」，うしろにもどって「ダイ　オス」とか考えられることはすべてやってみたんですが，変化なし。何か特別な道具がいるんでしょうか？　ガードマンから何かもらうんですか？　シャシンはあげたんですけど……。それとも，そこは関係なくてどこかに秘密のぬけ穴でもあるんでしょうか？　わからない‼　先生，お願いです。教えてください！

Ｐ.Ｓ.ＡＶＧ命‼

〔神奈川県伊勢原市・**伊地知直美17才**〕

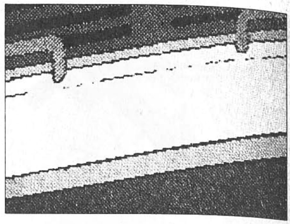


▲ククルカンの像は取ったが

A　直美ちゃん，その場面はわからなくてあたりまえ。だって，岩がくずれてきてしまったら，ぬけだす方法なんてないんだもの。ということは，キミの１歩前の行動がまちがっていたことになる。「レイダース」という冒険映画を見たことがある人ならわかると思うけど，たいていこの手の像を台から持ち上げると，盗もうとする者を殺すしかけが作動するようになっているんだ。だから，この場面では，かわりになる物をククルカンの像のある場所へすばやく置いてやればいい。商店にあったアレさえ買っていれば，どうってことないよね。

Q　ボクは今『アステカ』をやっています。わからないのは，遺跡内のジープのある場所です。ジープに乗ろうとすると，「カギガカカッテイマス」と答えてきます。ベーマガの記事をヒントに，バンパーを調べてみました。だけど，何を入力してもカギは見つかりません。どう入力したらいいのか，教えてください。山下先生，たのみます！

〔東京都江東区・**斉藤正夫13才**〕



▲バンパーにカギがある？



▲早くラストシーンが見たい！

A　ウ〜ン，惜しい！　バンパーに目をつけたのはナイスなんだけど…。単に「バンパーミル」とか入力していてもダメだから，バンパーをひっくり返すつもりで調べてみてごらん。

Q　こんにちは，山下先生。ボクは必死の思いで『アステカ』をプレイして，ようやくヒスイを見つけたのですが，町へもどろうとすると，ガードマンにヒスイを奪われてしまうのです。どうすれば遺跡から町へ出られるのですか？　どうか教えてください。

〔岡山県邑久郡・**赤枝廣明14才**〕

A　答えはカンタン，キミが出国許可証を持っていないからガードマンにヒスイを取り上げられてしまうんだ。ひとつ前の斉藤クンのＱ＆Ａを参考にしてみてネ。いずれにせよ，ヒスイが手に入ったのなら，ゲームは解決したも同然だヨ。

機動戦士ガンダム1，2攻略のアドバイス

機動戦士ガンダム１の制作データ

●**発売元**：ラポート
●**開発着手年月日**：1983年５月
●**完成年月日**：1983年９月
●**発売年月日**：1983年10月12日（ＦＭ－７），1984年３月10日（ＰＣ－88），1984年12月１日（Ｘ－１）
●**対応機種**：ＦＭ-７／77，ＰＣ-8801/mkII/SR（標準モード），Ｘ-1／Ｃ／turbo
各ＴＡＰＥ版２本組 3,900円，ＤＩＳＫ版 5,900円（Ｘ-1はＴＡＰＥ版のみ）
●**プログラマー**：指揮　亀山　靖（開発室長）グラフィック担当　山村武資　他８名
●**制作過程**：①ゲーム種類の選定，②シナリオ制作，③原画デザイン・作成，④プログラミング・原画デジタイジング，⑤校正：ＩＦ　ＳＵＭＰＬＥ＝“ＯＫ”ＴＨＥＮ　完成 ＥＬＳＥ ＧＯＴＯ ３
●**総画面数**：約45枚

ソフトの特徴

マイコンゲーム『機動戦士ガンダム』は当世の子供たちの間に広く浸透している二つの世界，アニメーションとマイコンゲーム，この二つの世界のいわば“積”の部分を表現したものと考えております。

機動戦士ガンダム２の制作データ

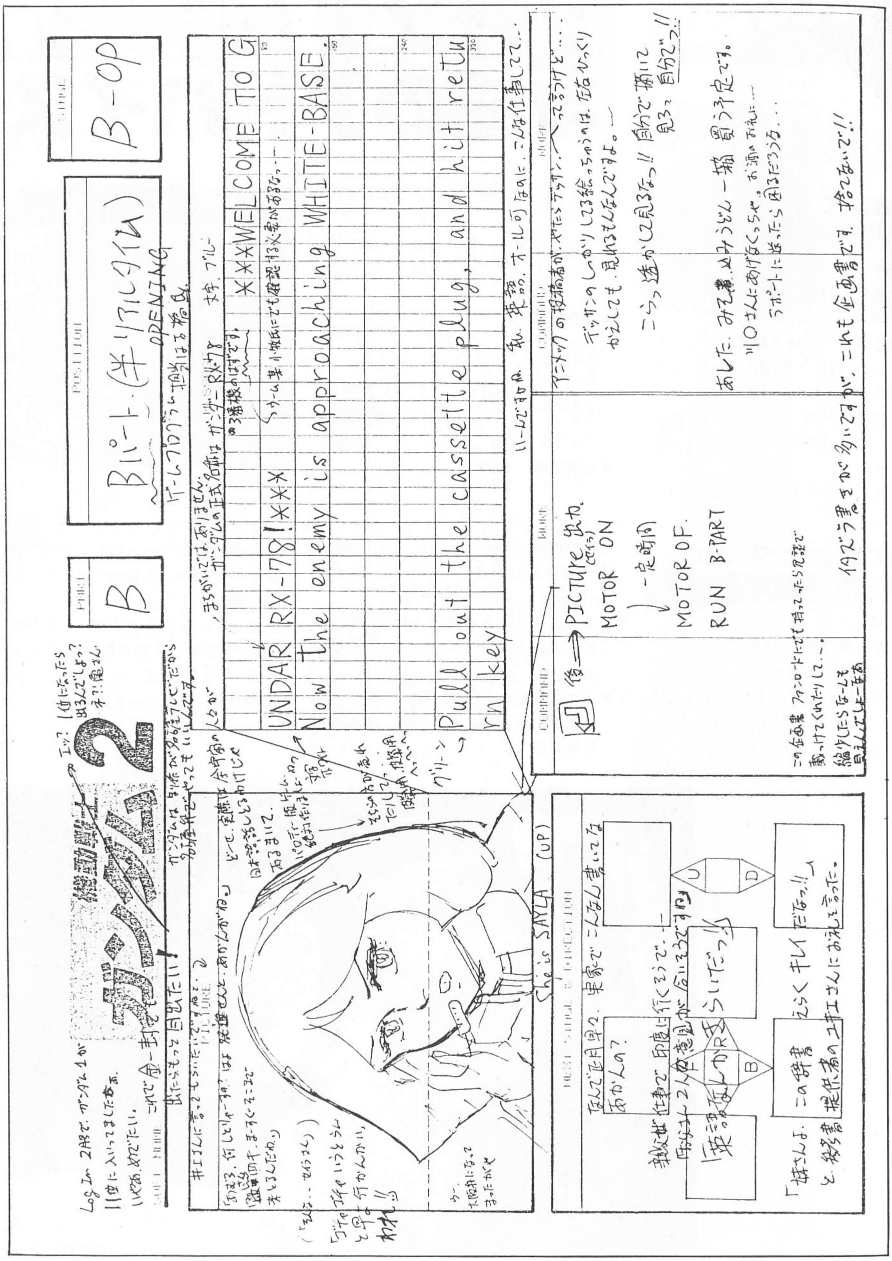
●**発売元**：ラポート
●**開発着手年月日**：1983年５月
●**完成年月日**：1983年９月
●**発売年月日**：1984年４月20日（ＦＭ－７），1984年７月10日（ＰＣ－88），1985年６月10日（Ｘ－１）
●**対応機種**：ＦＭ-７／77，ＰＣ-8801/mkII/SR（標準モード），Ｘ-1／Ｃ／turbo
各ＴＡＰＥ版２本組 3,900円，ＤＩＳＫ版 5,900円（Ｘ-1はＴＡＰＥ版のみ）
●**プログラマー**：指揮　亀山　靖（開発室長）グラフィック担当　山村武資他９名
●**制作過程**：①ゲーム種類の選定，②シナリオ制作，③原画デザイン・作成，④プログラミング・原画デジタイジング，⑤校正：ＩＦ　ＳＵＭＰＬＥ＝“ＯＫ”ＴＨＥＮ　完成 ＥＬＳＥ ＧＯＴＯ ３
●**総画面数**：約45枚



ガンダムI

画面別設定シナリオ

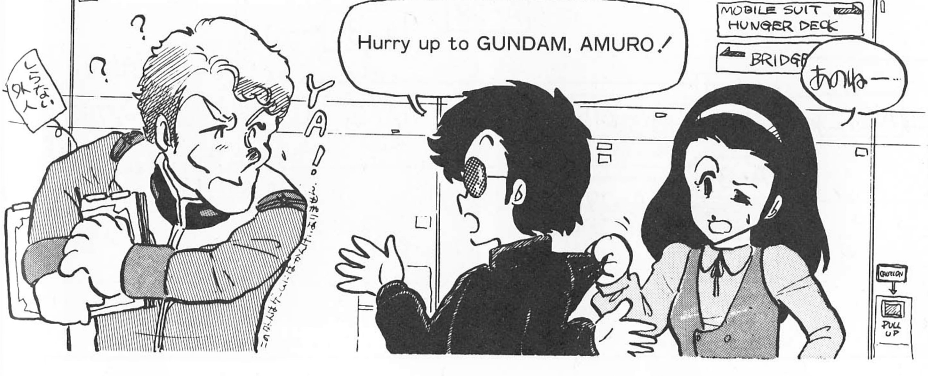
制作中に使われたシナリオの一部をご紹介します。



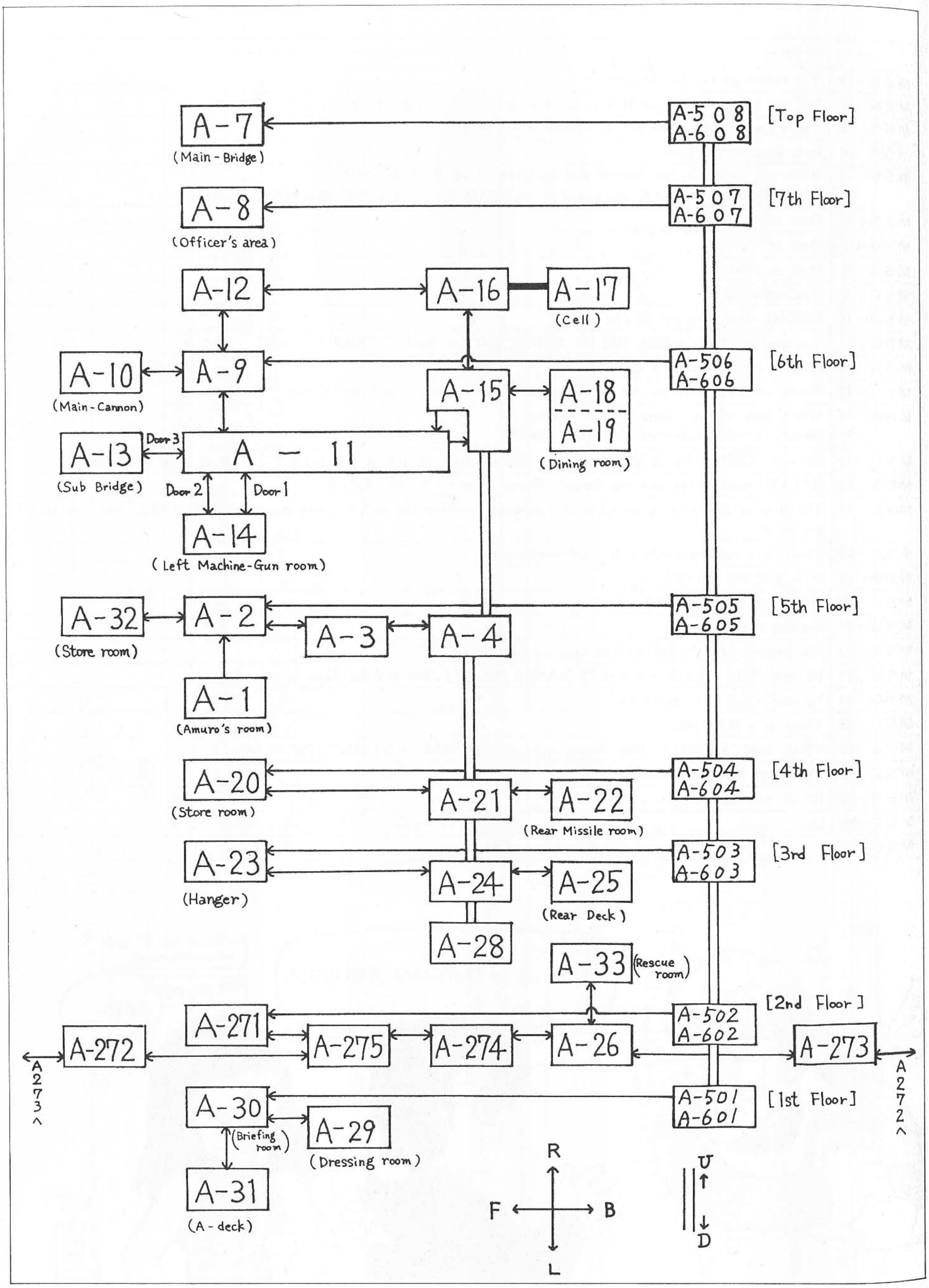
メッセージ全リスト

全メッセージを紹介します。

MSG－1	You cannot go to this directon.
MSG－2	You are up to the ceilng in a state of weightlessness. What do you will?
MSG－3	There are a bed, a desk, and a communication-panel.
MSG－4	It is fixed on the floor.
MSG－5	When you looked it, you remembered directions from BRIGHT NOAH. "AMURO. Go to A-DECK and stand by GUNDAM. You have GUNDAM's MANUAL, don't you?"
MSG－6	Door is shuted.
MSG－7	Door is opened.
MSG－8	Door is locked.
MSG－9	You cannot do it.
MSG－10	BRIGHT said, "Are you in two minds?"
MSG－11	You are up to the ceiling. "HELP! AMURO lost his mind!" BRIGHT cried.
MSG－12	It is door of BRIGHT's room.
MSG－13	There are two doors on the left side. And another door is in front of you.
MSG－14	Which door will you open? Input number. (front＝1, this side＝2, the other side＝3)
MSG－15	He said "GUNDAM's MANUAL is in a dining room. You left it, didn't you? I think it is on the table."
MSG－16	HAYATO said, "What are you doing? Hurry up to GUNDAM, AMURO!"
MSG－17	The door in this side is unlocked. If you want to enter the cell, you may input "ENTER CELL". But you should not do it.
MSG－18	There is a vending machine. It vend hamburgers.
MSG－19	It is sold out. Sorry.
MSG－20	"Hold out, AMURO," FRAU said.
MSG－21	Nothing special to see.
MSG－22	She dodged. AHA! She may perhaps be NEWTYPE.
MSG－23	He said, "NO! This is my WHITE-BASE's MANUAL. You will not have to take it."
MSG－24	He said, "Ouch! It hurts me."
MSG－25	There is a MANUAL.
MSG－26	FRAU said, "AMURO? Why do you want my COOKING MANUAL? Put it here."
MSG－27	There are NORMAL-SUITS.
MSG－28	It is too big to wear.
MSG－29	Ok.
MSG－30	"………," BRIGHT showed you the whites of his eyes.



ホワイトベース内部
MAP



レスキュー・コーナー

このゲームを攻略するためには，とにかく原作を読んでみる（あるいはビデオで見てみる）こと，それしかない。ふつうじゃ思いつかないような意外な展開があることだってしばしばなんだ。しかも，このゲームは英語入力で許容単語がきわめて少ないため，やるべきことはわかっているのに入力の方法で悩んでしまっている人が多いようだ。そういう人は，辞書をかたっぱしから引いてみるといいだろうね。それでは，Q＆Aにいってみよう!!

Q ボクは『機動戦士ガンダム①』をプレイしているのですが，いきなり最初から何をしていいのかわかりません。なにしろ，コマンド（英単語）を入力しても，みんな受けつけてもらえないのです。辞書を見て動詞をさがしているのですが，まったくダメ。このゲームを作った人に文句を言いたいほどです。山下先生，最初の場面で何をしたらいいのか教えてください。

〔千葉県山武郡・**X1 turboほしい14才**〕

A 残念だけど，最初の場面はまるっきりのダミー。サイド7の人たちがこのシェルターの中にいるということを意味しているんだろうね。だけど，キミ（アムロ・レイ）は，シェルターの中へ逃げこむわけにはいかない。ガンダムに乗ってザクを退治しなくちゃいけないんだから。

Q 『機動戦士ガンダム①ガンダム大地に立つ』の第1部で，あのフラウボウが泣いているシーンがどうしても解けません。「なぐさめる，なでる，だきしめる…（もちろん英語で）」などいろいろためしてみたのですが，ダメでした。先生！お願いします!!

〔宮城県塩釜市・**鈴木考一16才**〕

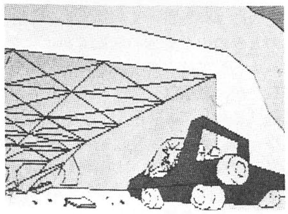


▲泣いているフラウボウにお手上げ

A 鈴木クンはTVでガンダムを見たことがあるのかな？　キミが悩んでいるのとズバリ同じ場面が，第1回の放映の中にあったんだけど……。両親の死に，我を忘れて泣きさけぶフラウボウ——少々手荒いかもしれないけど，ほっぺたをパチンと…（オッと，ヒントを言いすぎちゃった！）。

Q PC－8801用の『ガンダム①』で，車（？）のそばに本の落ちている場面があるのですが，「TAKE　BOOK」や「LOOK　BOOK」しても何も起こりません。これがゲーム中でだいじなカギを握っていると思うのですが。今，部活の先輩と悩んでいます。助けてください！　P.S.部活は科学部です。（先輩もほとんど友達!!）

〔福岡県北九州市・**名護屋　亘？**〕



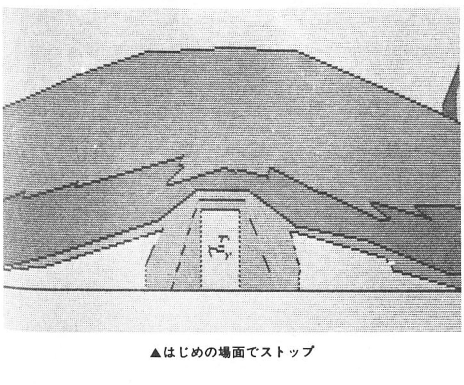
▲本が落ちているのだが

A このゲームが許容単語が少ないということの代表的な例が，この場面。「BOOK」という単語をもっと具体的に入力してやらないとダメなんだ。ガンダムを操縦するために必要な書類といったら——そう，マ××××ルだよね。

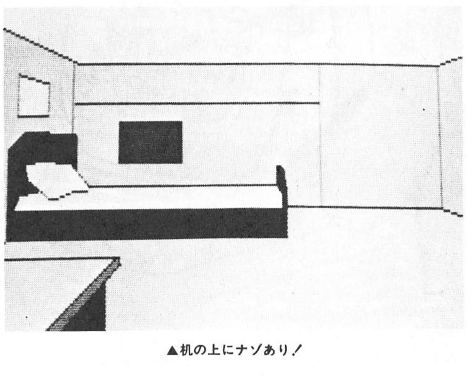
Q あ～ん，ぜんぜんわからないよ～，先生！ボクはAVGはまったくダメなのに，どうしても買ってしまうんです。わからないのは，『ガンダム②』の最初の場面。部屋をでようとしてもカギがかかっているし，テレビがあっても見れないし……。ただ気になるのは，机の上に乗っている1枚の紙キレ。それには「running madness・April 1984」と書いてあるのですが，何のことだかさっぱりわかりません。どうしたらいいのか教えてください。お願いしま～す。

〔千葉県鎌ヶ谷市・**大島敦志16才**〕

A はっきりいって，この場面は難しくない。単に「UNLOCK　DOOR」でOKのはずだ。それに，大島クンが悩んでいる「running madness」のことだけど，これはラポート社が発売しているゲームのタイトルであって，AVGの進行にはまったく関係ないんだ。だから，気にせず先に進んでみてネ。



▲はじめの場面でストップ



▲机の上にナゾあり！

意　山下先生，ベーマガ84年4月号のチャレ・アベ『ガンダム①』の中で，アムロの恋人について書いてありましたね。あのときの山下先生の意見はガンダムファンとしてはそのとおりだなと思いましたが，近頃はじまったガンダムの続編『Ζ（ゼータ）ガンダム』の中ではこのようになっていました。

フラウボウはハヤトと結婚して，カツ・レツ・キッカを養子としてむかえました。２人の間にはもう少しで子供が生まれます。セイラさんは今まで１度も物語にでてきていませんが，一部の本によると，ある南方の島でひとりで暮らしているそうです。いっぽう，アムロはＮＥＷタイプとして地球連邦軍に捕われ，セイラさんに思いをよせながら地球に住んでいます。しかし，子供たちに刺激され，エウーゴ（簡単に言えば，地球連邦軍に反対する人の集まり）に加わり戦列にもどってきました。そこでシャア（今の名はクワトラバジーナ太尉）と再会しました。

――とまあ，10何話終わったところではこうなっています。こうしてみると，山下先生の考えとはちょっとちがった方向に進んでいるようですね。でもボクは，山下先生の考えのほうが好きです。これからもしっかりΖガンダムを見ていきたいと思います。山下先生もぜひ見てください。

〔北海道江別市・**セイラさんカムバック子？才**〕

A　貴重な情報を教えてくれてどうもありがとう。そうかー，フラウはハヤトと結婚しちゃったのかー（Ζガンダムを一度も見たことがないから何も知らない）。そうなってしまったんなら，もうアムロはセイラさんと結婚するしかないだろうね。また新たな展開があったら，ぜひハガキで教えてちょーだいね。

ってところで『ガンダム』のレスキューを終わるけど，このゲームはやっぱりガンダムファンの，ガンダムファンによる，ガンダムファンのためのＡＶＧなんだろうね。セイラさんカムバック子クンのように熱れつなハガキをくれている人も少なくないんだヨ。ガンダムファンであるボクにとっては十分に楽しめたＡＶＧだったけど，そうでない人にとってはちょっとむずかしいかな？　アニメを見るような感覚で楽しんでみるといいかもネ。



WILL
攻略のアドバイス

WILLの制作データ

- **発売元**：スクウェア
- **開発着手年月日**：1985年２月１日
- **完成年月日**：1985年７月10日
- **発売年月日**：1985年７月17日
- **対応機種・価格**：ＰＣ－8801/mk II／ＳＲ(5″ＦＤ) 価格5,800円▶ＰＣ－9801Ｅ／Ｆ／Ｍ／Ｕ２(5″ＦＤ) 価格5,800円▶Ｘ１turbo（5″ＦＤ） 価格5,800円▶ＦＭ－７／NEW－７（5″ＦＤ）／77(3.5″ＦＤ) 価格5,800円

ソフトの特徴

日本ではじめてゲーム中にアニメーション処理を導入したＡＶＧ。前作『デストラップ』が，完成度は高かったものの内容が固すぎるという声が多かったため，今回の作品ではアイシャというヒロインを設定してゲームに柔軟性を持たせた。それがみごとに成功して，85年度に発売されたＡＶＧの中ではベスト１の呼び声も高い。画面の表示速度・効果音などには，制作者の努力のあとがうかがえる。

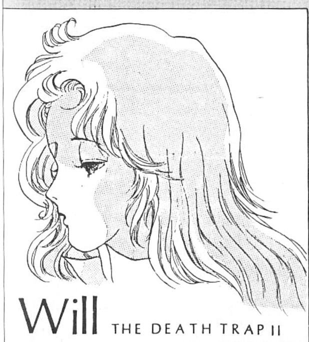
なお，Will の原画を紹介しておきます。

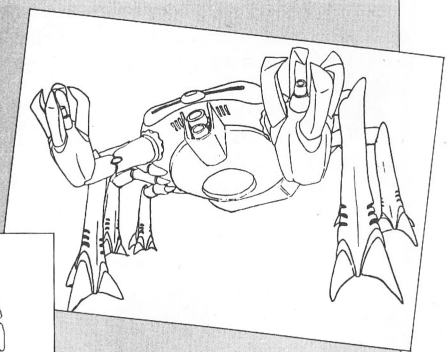
- **原作者**：坂口博信
- **プログラマー**：三枝　旬，吉田昭弘
- **画面デザイナー**：坂口博信
- **製作過程**：シナリオ→原画→原画データ化→テキストデータ化→プログラミング→完成
- **総画面数**：約40枚

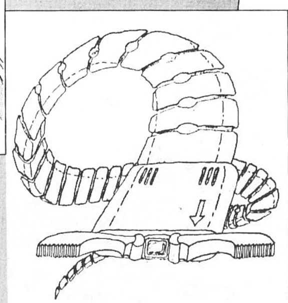
製　作　裏　話

ヒロイン・アイシャのオープニング・アニメーションに３日かけたという坂口（22才）はＣＲＴを見つめ，何を言いだすかと思ったら「か…かわいい…」思い入れの激しいキャラクターなのだ。

さて，ウイル開発中，開発室の通路に煮干の頭やふが散乱しているという怪現象が起きたが，実はプログラマーの三枝氏が食い散らかしていたという事実が判明した。あのプログラムは自然食パワーが生んだシロモノなのである(なお，袋入ピーマンやトマト，ウーロン茶など多くの自然食品の存在が確認されている)。







開発者からのメッセージ

デス・トラップの主人公ベンソンに惚れ込んで，第２作目のアドベンチャーにも登場させました。相変わらずクサいセリフがキマってるでしょ。ボンド・ガールならぬベンソン・ガールは前回のお色気路線から一気に清純派アンドロイドのアイシャ。ロリコンと言われようが可愛いものは可愛い（断言）。ゲーム内容，機能共に前作の反省点を改良し，グレードアップしました。初心者の方からマニアまで満足していただけると思います。

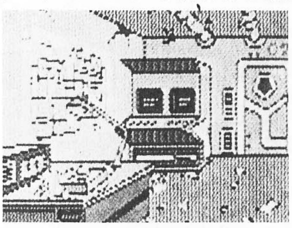
レスキュー・コーナー

はっきりいって，このゲームの画面数は少ない。したがって，移動できる範囲もそれほど広くはないのだが，同じところを何度も行ったりきたりしなければゲームが解けないようになっている。特にポイントとなるのが，コントローラーとレーザーガンの修理，エネルギー充電のしかただろう。１度目はすぐにできると思うが，２度目はいったいどうやって……？　ここでもアイシャが非常に重要な役割を果たしてくれるのだ。

Q　山下先生，コンニチワ!!　ボクはＰＣ－8801 mk II で『ＷＩＬＬ』を解いている菊池桃子のファンです（何のこっちゃ？)。実は，ハワード博士の本棚の奥の部屋（Dr. ハワードの遺書のあった部屋)からつぎの部屋へ行けないんです。「カベ　タタク」「エ　ドカス」などやりましたが，壁にはヒビが入るだけだし，絵にはさわれないし……。どうしたらつぎの部屋へ行けるのですか？　ウルトラのキングのような山下先生，教えてください。

〔石川県金石市・**マスタックス？才**〕

A　アレ？　マスタックスくんは何かカンちがいをしているようだね。他にも同じまちがいをしている人がいるようだけど，第２章で「本棚の奥の部屋」のつぎにある写真は，まったくちがう場所のものなんだ。では，それがどこなのかということだけど，スタート地点の西にドアのついている岩山があったよね？　そこで指輪を×××すると――ホラ，写真の場面に出られるのサ。



▲奥の部屋に行けないよ！

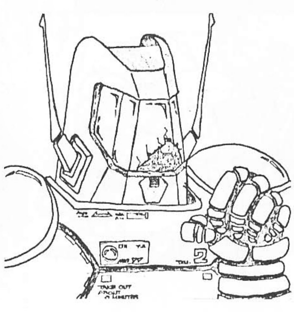
Q　こんにちは！　ボクはＰＣ－8801 mk II ＳＲで『ＷＩＬＬ』に取り組んでいるのですが，実験室でコントローラを直し地下２階にきてバッテリを取ったんですけど，バッテリの出力は弱るし，おまけにエレベータも使えなくなってしまいます。今の状態では，実験室にいるヘビのメカノイドが倒せません。先生，どうかボクに力を与えてくださいませ。お願いします。

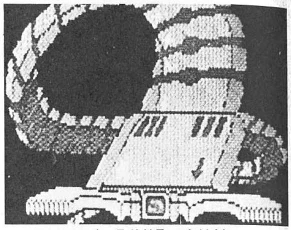
〔和歌山県和歌山市・**中根規之？才**〕

A　このゲームでは，中根クンの悩んでいるヘビのメカノイドの場面が１番むずかしい。というよりも，この場面は絶対に解くことができないんだ。つまり，このヘビのメカノイドに会ってはいけないっていうわけ。中根クンは「ヒラケゴマ」と叫んで実験室のドアを開けているんだろうけど，それ以外にもこのドアを開ける方法があるんだ。そう，ドアに内蔵されている装置を破壊してしまえばいいのさ。

㊙情報

- スタート地点で「バカ」「アホ」→ＵＦＯが出る





▲バッテリは取ったけど

- スタート地点で「アナ　ホル」「イワ　トル」「ウ×コ　スル」
- 岩山にドアのついている場面で「ドア　タタク」→オバＱが出る
- 重力エレベーターの場面で「サケブ」→こだまがでる
- 博士の小屋が見える場面で「ウミ　ミル」→飛行機がでる
- 海にもぐったところにある洞窟の場面で「ウミ　ミル」→ジョーズがでる
- 地下通路で「マド　コワス」→ブタがでる
- カニのメカノイドの攻撃を３回受ける→コガニがでる
- 口から火をふいているメカノイドの場面で「メカノイド　タオス」
- 実験室で「スイッチ　イレル」
- 地下１階のモニター・ルームで「キーボード　タタク」



ミコとアケミのジャングルアドベンチャー攻略のアドバイス

ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー制作データ

- **発売元**：システムソフト
- **開発着手年月日**：1983年8月
- **完成年月日**：1984年2月上旬
- **発売年月日**：1984年3月8日
- **対応機種・価格**：PC-8801/mkII/SR（5"FD×2，1ドライブ対応）価格4,500円
- **原作者**：NEKURATA
- **プログラマー**：NEKURATA 祐子
- **開発協力者**：宮迫　靖
- **製作過程**：ストーリ→ラフ画→原画→デモプログラムの製作→本体のプログラミング→デバッグ→DOSの製作→絵のデータ圧縮→本体とDOSの結合→プロテクト→総合デバッグ
- **総画面数**：約90枚

製作裏話（製作にあたって苦労したこと）

●メモリ，ディスクの容量が小さいこと

プログラムを分割し，絵の枚数をけずる。キャラクターと背景のデータを分ける。

●なるべく高速に画面の表示をする

独特の圧縮・展開法。ディスクからの高速ローダー。

●入力方式

コマンドをキーで入力する一般的な方法では，初心者にとっては難しい。言葉さがしで詰まってしまう。そこでコマンド選択式にしたが，アドベンチャー・ゲーム本来の面白さを損なわないように，目的語の扱いに注意した。

●小物を表示するときの背景との合成

大きなキャラクターは背景と一緒にデータを持っているが，小物はどの面にも置くことができるので，背景との合成に苦労した。

●どんなコマンドの選択をしても合理的な反応があるようにプログラムすること

選択式の欠点をいかにカバーするかが問題だった。

隠しコマンド・バグなど

両方ともありません。ごくまれにテキスト画面がズレることがありますが，これはハードウエアのせいで，ソフト上のバグではありません。

ソフトの特徴

日本ではじめて瞬間画面表示を取り入れた偉大なAVG。コマンドの選択式，ミコとアケミがどのようなコマンドに対してもそれなりの反応をするなど，完成度は非常に高い。初心者から上級者までだれにでも楽しめることも大きな魅力である。当時の日本AVG界に大きな衝撃を与え，少なからず現在のAVGにまで影響をもたらしている，AVG史上屈指の名作である（システムソフト社はこの本に対して全面的な協力体勢で，数百枚におよぶ資料を提供してくださいました。）

開発者からのメッセージ

1．選択式について

“ミコとアケミのジャングルアドベンチャー”は発売からすでに1年半たっており，シナリオは現在のアドベンチャー・ゲームのレベルからすると，比較にならないくらい貧弱かもしれません。しかしながら当時のアドベンチャー・ゲームの常識を破り，あえてコマンド選択式にした点については自信を持っています。

前回の“ミオのミステリーアドベンチャー”では，英語がわからないという苦情がユーザーからいちばん多く，アドベンチャー・ゲームの醍醐（だいごみ）味である“言葉捜し”でつまる以前に，言語としての英語に壁がある人が以外に多かったわけです。これではゲームとしての本当の評価は得られません。

当然他社においても同様の苦情が相ついだみたいで，それならばと安直にそのままコマンドと目的

語を日本語化したアドベンチャー・ゲームもいくつかだされました。しかしながら本来アドベンチャー・ゲームは英語での記述を対象に考えられたゲームであり，特に日本語には不向きなゲームだと思われます。そこでどうすれば日本語に適したアドベンチャー・ゲームになるかを真剣に検討してみましたが，なかなか結論がでてきません。そうこうしているうちに時間は過ぎて行くだけなので，とりあえず全く概念の違う方式として選択式というアイデアが浮かんできたわけです。これにはあえて初心者向きにしてしまうという割り切りもあり，タイトルもそれらしくしました。

現在では選択式もいくつか発表されていますが，選択式の根本的な欠点は，進むにつれだんだんと目的語の選択範囲が狭くなりやすいことです。つまり見かけ上のシナリオのバリエーションが，なくなってしまうわけです。そこでジャングルアドベンチャーでは，できる限り一つのコマンドに対してはどんな場所・状態においても，選択できる目的語を同一にするようにこころがけました。

ところがやってみて，これはプログラム技術的に非常にむずかしくて，めんどうなことがわかりました。時間や場所的なつじつまを合わせるのが問題なのです。そしてこれはストーリーが複雑になるほど，手間やプログラム量が指数関数的に増えることになるため，事実上完ぺきな選択式は不可能に近くなります。幸い(?)にしてジャングルアドベンチャーの場合はストーリーが比較的簡単なためなんとかメモリーの範囲内で収まりました。

さてこうしてできあがった製品をイザやってみると，思ったほど簡単ではありませんでした。コマンドが限定されているとはいえ，次に選択する目的語が全て同じレベルで表示されるため，かえって混乱するわけです。実際まったくの初心者にやってもらったら，あるレベルを越えるまではかなり苦労する人がほとんどでした。ですから結果的に，選択式とはいえ人によってはかなり難易度の高いゲームにしあがったと言えます。

2．グラフィックス

ジャングルアドベンチャーのもう一つの特長は，きれいなグラフィックスでしょう。当時のグラフィックス・アドベンチャーのグラフィックスは，データ容量の関係から境界線を描いてから中を塗りつぶす方式（我々はこれを“ラインペイント方式”と呼んでいる）しかなかったのですが，これを次で述べる独特のデータ圧縮技術により，細かいグラフィックスを瞬時に表示（＝データ圧縮方式）できるようになったために実現しました。

3．高速グラフィックス表示の技術

前出のデータ圧縮方式も最近では，ごくあたりまえの方式になっています。しかしわが社は，この方式を日本で初めて開発・実用化し，前回の“ミオのミステリーアドベンチャー”に導入しました。

開発した技術としては大きく分けて二つあります。一つはグラフィックス・データを効率よく圧縮する“データ圧縮”，もう一つはディスクからデータをできるだけ速く持ってくるための“高速ハンドシェイク”がそれです。

データ圧縮は，特にこの場合のようなデジタル・データに対する圧縮技術は，現在でもいわゆる情報理論として学術的にもあまり目が向けられていない分野ですが，単色のデータに対するデータ圧縮は，ＦＡＸ等の高速データ転送技術としてはかなり研究されているみたいです。しかしこれがカラーとなると同じ方法でも圧縮できますが，もっと効率のよい方法もいろいろと考えられます。また圧縮効率だけよくても展開するときに時間がかかったのでは意味がありません。そこでジャングルアドベンチャーではこれらの中から，ジャングルアドベンチャーの絵に対して最も効率がよく展開時間が短い方法を選択しました。結果的に，この方式は意外に汎用性があり現在でも社内ではいろいろなプログラムで使われています。

一方高速ハンドシェイクは，インテリジェント・タイプのディスク・ユニットの欠点であるデータ転送スピードの遅さを解消するために考えられました。専門的な話になると長くなりそうなので，詳しく知りたい方は当社発行の「ＰC-Techknow 8800mk II」の10－2－2節を参照していただくとして簡単に言えばデータ転送時の信号のやりとりの回数を減らした方法です。

4．最後に

以上のようにこのジャングルアドベンチャーには，いたる所に新しい技術や方式が導入され日本のアドベンチャー・ゲームに少なからず影響を与えたであろうと，自負しています。また現在でも充分に楽しめるアドベンチャー・ゲームであることだけは確かです。本来ならばこれに続いて次々と新作を出す予定だったのですが，事情によりこれ以降アドベンチャー・ゲームはまだ発表していません。一つには前にも触れましたが，日本語に適したアドベンチャー・ゲームのありかたが今だに解決していないためであり，またグラフィックス・アドベンチャーはある意味では邪道であり，できれば本来のテキスト型で本格的なアドベンチャーをだしたいと願っているためでもあります。

いずれにしても技術的に解決しなければならない部分が多いためもう少しの間ユーザーの方々にはお待ち願わなければならないことを，この場を借りておわびしたいと思います。しかしながら技術的なことに関しては当社の持ち味でもありますから，近い将来きっと画期的なスペックをかかげて再びアドベンチャー・ゲームに新風を吹き込みたいと願っています。

原案ストーリー

システムソフトの許可を得て，原案ストーリーを掲載します。

イントロ

ミコちゃんとアケミちゃんは大学の2年生。2人で貯金をしてやっと念願のアフリカへ行くことになりました。ミコちゃんもアケミちゃんも小さいときからその目で自然の中にいる動物たちを一目見たかったのです。ライオンやキリンやゾウなんか。

さあいよいよ出発です。アフリカではジャングルを探険する予定です。でもアフリカのジャングル，なにが待ち受けているかわかりません。とんでもないことが起こるかも。

そこであなたの勇気と知恵を使って2人のジャングル探険を助けてあげてください。

登場人物（動物）

ミコちゃん，アケミちゃん──→
　主人公
人喰い人種の土人──────→
　時々二人をおそう
占い師のおばあちゃん────→
　逃げ道を教えてくれる，時々うそを言う

滝のシーン

ドドドドッ
“滝だわ。スゴーイ！”
“ネェ。水浴びしない？”
“いいわねえ。キャー冷たい”
“ミコ，ちょっときて，滝のうしろにほら穴があるわ”
“エー，ほんとだ。どこまで続いているのかしら”
“入ってみようか”
“もし何かいたらどうするの”
“そうね。地上みたいに，逃げられないものね”
“うん，でも，多少，興味もあるしと”
“運命の別れ道ネ。 どうしよう？”

A：ほら穴に入る
B：川沿いに歩き出す

ひょう＋いぼいのししのシーン

“のけのけのけい！のたのたしてたら，踏みつぶすぞお”
“アケミちゃん，危ない！”
“ミコちゃん，急いであの木にのぼりましょう”
全速力で，駆けてくるいぼいのししをさけるために，2人は，近くにあった大きな木にしがみつきました。でも，そこには，もっと恐ろしいものが待ちかまえていたのです。
“あー，助かった”
“そうでもないみたいよ”
“えっ”
“後ろを見てみて”
振り返ったアケミの目に映ったものは，なっなんと，舌なめずりをしながら，こちらをながめている（ひょう）だったのです。
ひょう：“おいしそおー。逃げても無駄よ。おとなしく，僕の胃袋におさまりなさい”
“いっいやーなこった！”と強がりつつ，体が自然に硬直していくようです。
“木の上で待ちぶせしてるなんて卑怯よ”
ひょう：“フン。卑怯で結構”
“卑怯者，卑怯者，卑怯者！”
いくら（ひょう）でもプライドってものがあります。あんまり，2人が卑怯者と連発するので（ひょう）は，ちょっぴり，いじけてきました。
ひょう：“うっ，そんなに言わなくても。いじいじ”
“ミコちゃん，このスキに逃げだしましょう”
“でも，どうやって…”

A：人間しか行けない細い枝に移る
B：ア，アアー！と言いながらつたで隣の木に飛び移る
　ターザンが助けに来る
C：下に飛び降りる

●

“細い枝に移りましょう。ひょうだって自分が乗ったら折れるような枝にわざわざ乗ったりしないわ”
“でも，もし，枝が折れちゃったら，私達もケガしちゃうわよ”
“一か八かよ。どっちにしろ，このままじゃやられちゃうもの”
“うん。じゃ，そーっとね”
ひょう：“あっずるいぞお。そんなところに移って。卑怯者”
“フフン！こういうのは卑怯者って言わないのよ。賢いって言うの。くやしかったらここまでおいで”
ひょう：“うっ，うっ，うっ。うえーん！おかあさーん”
“あーあ。泣きながら走ってっちゃった。かわいそうに”
“何言ってんの。もしかしたら今頃，あのひょうの胃の中にいたかもしれないのに…”

●

“あそこに，つたがあるわ。あれを使って隣の木に飛び移りましょうよ”
“ターザンみたいに？”
“そうよ。行くわよ。ア，アアー！”
“待ってよ。ア，アアー！”
ターザン：“ア，アアー！ア，アアー！ア，アアー！”
“何よ，あの声。あっターザンだわ。ターザンが助けにきてくれたのよ”
ターザン“へへン。どいつでい。悪いことする奴あ”
“ひょうがいじめるのよ”
ターザン：“またおめえか。たたっ切るぞお”
“そんなあ，もう悪いことなんてやらないから命だけは……”
“どうもありがとう，ターザン”
ターザン：“気にするなって。じゃまたな。ア・アアー！”
“行っちゃった。せっかくだから，サインしてもらえばよかった。ウフ”

●

“飛びおりて走りましょう”
“でも，足の速さでは絶対かなわないわよ”
“このままいても，食べられるのなら，やってみましょう”
“ええ。せーの”
ひょう：“ばーか。そんな事で逃げられると思ってるの？。僕の美しい着地を見せてあげる”
ところが，かっこをつけすぎたヒョウは木から飛び降りたときに

足をひねってしまったのです。

ひょう：“痛いよおー”

“どじだねえ。でもおかげで助かったわ。お大事に！”

ひょう：“くやしーい。覚えてらっしゃい！”

ろばのシーン

チリンチリンチリン，“ろばのパンはいかがですか？ 焼きたての，おいしい，おいしいろばのパンはいかが？”

声といっしょに，おいしそうな香りが，風に運ばれてきます。おもわず，駆け出す２人です。

“おじさん，クリームパンと，メロンパンとジャムパンくださーい”

“あいよ。ただし，何か他のものと交換だよ。僕らの世界じゃ，お金は役に立たないからね”

“交換と言っても，私達の持ってる物って言ったら……”

A：キャンディ⟶○
B：キャンディ以外の物⟶交換できずパンはもらえない

●

“あっそうだわ。機内サービスでもらったキャンディがあるけど，それじゃだめ？”

ろば：“キャンディ？ それは何だい？”

“甘くて，とってもおいしいお菓子よ。子供が大好きなの”

ろば：“子供が大好きなお菓子？ そりゃいい。いつも子供たちが，お土産，お土産ってうるさいからな。手を打とう”

“わあよかった。ハイ，キャンディ”

ろば：“じゃ，クリームパンとメロンパンと，ジャムパン。それと，これはおまけ”

“ありがとう”

ろば：“毎度あり！”

●

“バナナとか，あることはあるけど”

ろば：“そんなもの，手に入れようと思えば，いつでも手に入るさ。だめだね”

“そう言わないで。私達，着のみ着のままで飛行機から放り出されたから，珍らしいものなんて持ってないのよ”

ろば：“じゃ，だめだね”

“待って，さがしてみるから”

ろば：“今，急いでるんだ。そのうちまた会えるだろうから，そのときまでにさがしときな”

“ちょっと待って。待ってよおー”

チリンチリンチリン，チリンチリンチリン……。

“あーあ，行っちゃった。せっかく珍らしいもの見つけたのに…”

キリンのシーン

“のどがカラカラだわ”

“水が飲みたい。ジュースが飲みたい。ビールが飲みたーい”

“言わないで。ますます，のどがかわいちゃう”

キリン：“ジュースはいかが。ビールもあるよ”

“今，何か聞こえた？ ジュースがどうとか，こうとか”

“ハハ，まさか，きっと空耳よ。あんまり，飲みたい，飲みたいって言ってたからよ”

“そうよね。ハハ，ハ…”

キリン：“ジュースはいかが。ビールもあるよ”

“えっ。また聞こえた”

“私も聞いたわ。でも，まわりにいるのってあのキリンぐらいよ”

“とにかく，近くに行ってみましょう”

トコ，トコ，トコ

“キリンさんあの，つかぬことをおたずねしますが，今，何かおっしゃいました？ ジュースとか，ビールとか”

キリン：“ええ。いかがですか？あなたがたも１本”

“でも，どうして，キリンさんが？”

キリン：“バイトなんですよ。某ビール会社のね”

“へェー。日本のビール会社もやるものね。アフリカのジャングルまで，進出してるなんて”

キリン：“ところで，いかがですか”

“もちろん，いただきますわ。持てるだけ全部。と言っても，お金と引き換えでいいのかしら？”

キリン：“けっこうですよ”

“じゃ，ジュース５本と，ビール５本お願い”

キリン：“どうぞ。毎度あり。お気を付けて”

“さてと。この先，どっちへ行く？”

（ここではこの後の進路の選択のみ。右or左。）

ワニのシーン

しばらく行くと，大きな川の流れが２人の行く手をはばみました。水泳は得意な２人でしたが，ピラニアやワニがうようよしているアフリカの河で泳ぎ回る勇気はありません。

“どこか，渡れる場所をさがしましょうよ”

“ネェ，あそこにあるのは，筏(いかだ）じゃない？あれを使えないかしら”

“使えるとしても，持ち主がいるだろうし，私達があの筏で向う岸に渡れば，その持ち主がきっと困るわ”

“でも，あれはどう見たって，置きっぱなしにしてあった筏よ。新しい筏を作って，いらなくなったのよ”

A：筏に乗る⟶渡れるけどケガをする
B：少しようすを見る

●

“行きましょう。あっオールのかわりに棒を持って行かなくっちゃね”

“ミコ，落っこちないように気を付けてよ”

“ええ。よいしょっと。アケミ，乗ったわよ。こいでちょうだい”

“オーライ。うそおー！ もう動いてる”

“ネェ悪ーい予感がしない？”

“うん。もしかして，これ筏じゃなくって，ワニの背中だったりして。ナハハ” 笑いがひきつる

ワニ：“良いところに気が付いたね。でも，ちょっと遅かったかな。ムフフ”

“何よ。どういうつもりよ”

ワニ：“別に，ただ食べるだけのことさ”

“そんなあ”

“ミコ，逃げましょう。その棒でなぐるのよ”

“エイ！” ポカ

ワニ：“このやろー” バシャバシャ

“キャー” ポカ，ガツン

“どうにか，向こう岸に着いたけど，すり傷だらけになっちゃった。このままじゃ，動けないわね”

●

“それじゃ，こうしない？。あと10分ようすを見て，だれもこなかったら，筏に乗りましょう”

“ええ，わかったわ”

チクタク，チクタク

ワニ：“じっとしとくのも，楽じゃないな”

ワニ：“ああ。動きたくてたまらないよ。ファー”

“ネェ，今の見た？”

“うん。筏だと思ってたのに，ワニが並んでたなんて”

“きっと，まちがえて乗ってきた人間を食べちゃうつもりだったのね”

“あんなのほっといて行きましょう。川ぞいに行けば，どうにかなるわよ”

ゴリラのシーン

意気揚々（いきようよう）と歩きはじめた２人でしたが，何歩も進まぬうちに黒い大きな壁にぶつかりました。

“キャー，イターイ。何よこれ！”

“ウッ，ウゴイタワァ，壁が動いてる”

“待って，これ壁じゃないわ。ゴリラよ。ゴリラの背中よ”

“座りこんじゃって，どうしたのかしら。ネェどうかしたの？”

ゴリラ：“お腹がペコペコで動けないんだ”

“そういえば，このあたりには，食べられそうなものがないわネ”

“私達も，旅の途中で，余分な食べ物は持ってないし……”

{ A：食べ物をわけてあげる→川を渡してくれる
  B：知らねふりをして行ってしまう

●

“でも困ったときはおたがい様ですもの。少しだけど，これ食べて”

ゴリラ：“うわあ，ほんとに食べていいの？”

“どうぞ”

ゴリラ：“ムシャ，ムシャ，ムシャ，ゴク！”

ゴリラ：“ありがとう。おかげで助かったよ。これからどっちに行くんだい？”

“風の吹くまま，気のむくまま。なーんてね”

ゴリラ：“向こうに行くと大きな川があって，その向こうに，人間の部落があるけど”

“人間の部落？じゃ，そっちに行ってみるわ”

ゴリラ：“待って。その川には，ワニがいて危いから，助けてもらったお礼に，向こう岸まで運んであげるよ”

“ありがとう。お言葉に甘えるわ”

●

“悪いけど，助けてあげられそうにないわ”

“ごめんなさい”

ゴリラ：“いや，気にしないで。野生の世界は厳しいんだ。強い者，賢い者だけが生き残る。それが掟（オキテ）さ”

“でも……”

ゴリラ：“さあ，早くお行き。ぐずぐずしてたら，悪いやつに捕まっちゃうよ”

“ええ。それじゃ行くわ。ほんとに，ごめんなさいね。さようなら”

ゴリラ：“気を付けて。さようなら”

ヘビのシーン

へび：“そこのお２人さん。おいしーいりんごはいかがですかあ？このリンゴを食べると，このジャングルをぬける知恵が授かりますよ”

“えっほんと？ほんとにそんな知恵が授かるの？　一つくださいな”

“ちょっと待ってミコ。話がうますぎるんじゃない？”

“そう言えば，そうだけど，もしほんとうだったら，こんなところにうろうろしなくて良くなるのよ”

“どうしよう……？”

{ A：もらっただけで，食べずに持っていく
  B：もらわない

●

“「渡る世間に鬼はなし！」っていうじゃない？ありがたく，いただいちゃいましょうよ”

“それはそうだけど”

へび：“あなたもうたぐり深い方ですね。何なら，私が一口食べてみましょうか”

“ごめんなさい。そういうつもりじゃないのよ。ただ，何のお礼もできないから”

へび：“そんなこと，気になさらないで。さあ，どうぞ”

“じゃ，遠慮なく。ありがとう”

“ありがとう。さようなら”

へび：“どういたしまして。イヒヒ……”

●

へび：“おいしいですよ。おまけに知恵が授かるなんて一石二鳥でしょう”

“でも，どうしてそんなにすばらしいりんごをくださるんですか？”

へび：“それは……。それは人助けが好きだからですよ”

“へェー。でもやっぱり遠慮しときます。別にうたがうわけじゃないけど，もし，何かあったら大変だから”

“ごめんなさいね”

へび：“……………？”

どくきのこのシーン

《気が付くと，今まで目の前に広がっていた草原がジャングルに変わろうとしていました》

“ジャングルって何だか恐いイメージがあるけど，きのこの畑に最初に出会うなんて，ラッキーね”

“ほんと。この頃，野菜不足だもの。持てるだけ持って行きましょうよ”

“でも，この色のきれいなやつはどうする？”

“毒きのこだったら，大変ね”

{ A：すべて持っていく
  B：安全そうなのだけ持っていく

●

“でも，せっかくだから，持てるだけ持って行きましょうよ。安全そうなのから食べて，いざとなったとき，きれいなやつを食べればいいわ”

“そうね。重たい物でもないし，何か役に立つかもしれないものね”

セッセ！　セッセ！　セッセ！

“いっぱい採れたわ。さあ行きましょう”

●

“ねえ，毒きのこって，食べると即，死んじゃうやつとか，笑いが止まらなくなっちゃうやつとかあ

るんでしょう。もし，そんなのがまじってたらたいへんよ”
“うん。大丈夫そうなのだけ持って行きましょう。用心するにこしたことないから…”
選んで　選んで　セッセ！　セッセ！
“さあ，そろそろ行きましょう”

ピラニアのシーン

“川だわ”
“大きな川ね”
“うん。でも，あれを見て，丸木船があるわ”
“ほんとだわ。あれを使って，向こう岸に渡りましょう”
“出発！”　ギーコ，ギーコ，ギーコ
ピラニア：“おい，おまえら，命が惜しかったら，持ち物全部置いて行け”
“えっ。誰？”
“ミコ，川の中を見て，ピラニアよ”
ピラニア：“おうさ。俺達ゃ，このあたりで，ちったあ名の知れた，盗賊，ピラニア団だ”
“ピラニア団だか何だか知らないけど，私達金目の物なんて何も持ってないわよ”
ピラニア：“金目の物なんて言ってないだろ。持ってる物，全部だ。ガタガタ言うと，命も頂くぞ”
“ヒェー”

A：あきらめて，まずキノコを差し出す
B：一応，抵抗する

ハイエナのシーン

“アフリカにも，痴漢，いるのかな？”
“痴漢って？”
“さっきから，何かついてきてるの，気がつかなかった？”
“エー，まさか”と言いつつ振り返る。
“ハイエナだわ。何かもらえるチャンスを狙ってるのよ”
ハイエナ“ネェ，何かおくれよ”
“イヤな奴！”
“どうやったら，追っ払えるのかしら”
“それとも，ほっとく？”

A：りんごを投げる
B：２人共，全速力で駆ける
　　──→疲れて休息が必要
C：あかんベェーをする
　　──→いじけていなくなる

●

“さっき，へびからもらったりんご投げましょうか”えーい！
ハイエナ：“へへ。いただきー。うまそうなりんごだわい。ムシャ。ムシャ。　ウー，急にお腹の具合が……”
“見て，ハイエナがお腹かかえてうずくまっちゃったわよ”
“あのりんごのせいだわ。毒が入ってたのよきっと”
“あのへびったら，うそばっかり。何が「知恵が授かります」よ”
“食べなくて，よかったわね”
“ハイエナさん，ごめんね。お大事に！”

●

“少し走ってみましょうか。ハイエナって，走っておいかけるほど，根性ないわよ”
“ええ”“ソレ！　イチ ニ，イチ ニ”しばらく走って振り返る。
“まだついてきてる？”
“もう，いないみたい。よかったわね”
“でも，すごく疲れちゃった。ちょっと休もうよ”

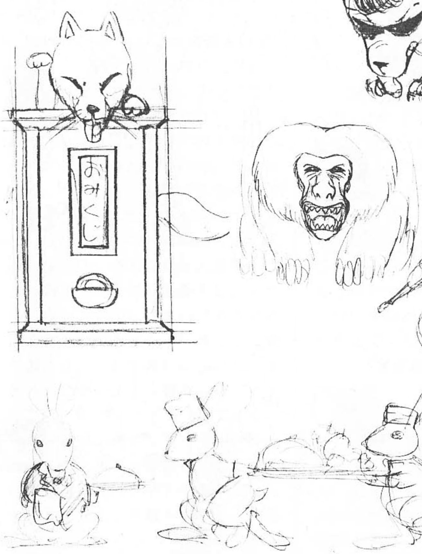
●

ハイエナ：“ネェ。何かおくれよ”
“まったく，うるさいったらないわ”
“あげる物なんて何もないわよ。ケガしてるのならともかく，五体満足のくせして，努力もせずに食べ物にありつこうなんて，考えが甘いのよね”
ハイエナ：“うっ”
“もう，ついてこないでよ。そんな暇あったら働きなさい。あかんべえー！”
ハイエナ：“ガクッ！”　うなだれて去っていく。



キャラクター原案

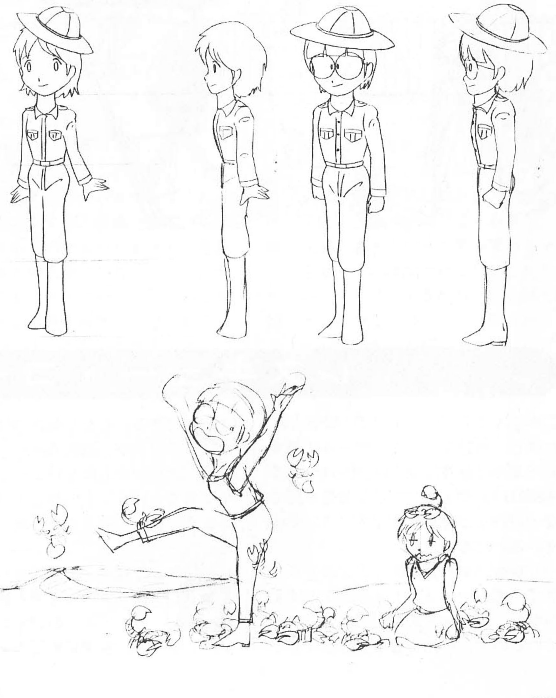
ゲームでは使われなかったキャラクターも入ってるゾ！





ミコとアケミの キャラクター・スケッチ集





入力用原画

この原画をもとに画面が作られました。



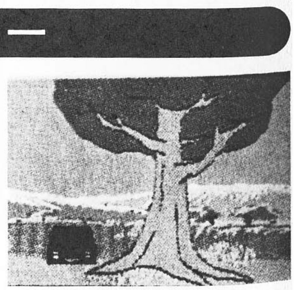


レスキュー・コーナー

ボクはこのゲームがすごく好きなんだけど，残念ながらこのゲームに関するハガキは意外に少ない。やっぱりPC−8801用のディスク版しか発売されてないということが大きなネックになっているのだろう。

しかし，ゲーム自体は非常によくできていて，マップ・トリックなどは文句なし。コマンド入力が選択式になっているので，だれでもある程度は進むことができる。ただし気をつけなくちゃいけないのが，選択式ということにより，他のゲームにないような盲点が生まれるということ。詳しくは以下のQ＆Aに書いてみたので，読んでみてね。

Q　拝啓，山下先生へ。ボクはシステムソフト社の『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』をプレイしています。



▲持物をどう選ぶ

このゲームではたくさん拾える物があるのですが，どうしても全部手に入れることができません（なにしろ，持ち物の数に制限があるのです！）。どれを拾ったらいいのかわからないので，もしよい選択方法があるのでしたら教えていただきたいのですが。

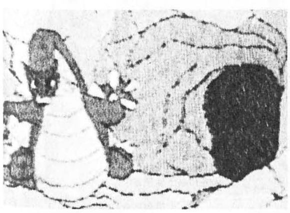
〔東京都小平市・**ミコの恋人15才**〕

A　別にこれといった方法はないんだけど，ミコの恋人クンにひとつだけいいことを教えてあげよう。キミの持ち物の中にカバンがあるよね。その中に持ち物をつめこめば，キミが持てる物の数が増えるんだ。ただし，カバンにだし入れした後に，カバンをしめることを忘れないように。さもないと，荷物をバラまいちゃうことになるからね。それから，カバンの中にしまってある道具は使うことができないということも覚えておこう。これが最初にふれた「他のゲームにないような盲点」なんだ。

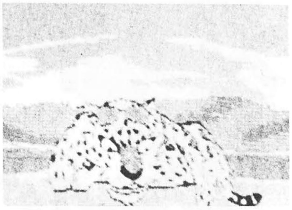
Q　ボクは『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』を買って３日目になるんですが，祭壇(さいだん)の場面がまったくわかりません。祭壇を調べると洞窟がでてくるのですが，どうしてもそこから進めないのです。みなさんは「なんだこんなもの，火をつけて入ればいいじゃないか」と思うかもしれませんが，ライターをつけて入ろうとすると，ミコが「アチチ！」と言ってライターを消してしまいます。また，洞窟に入ってからライターをつけようとすると入ったとたんに吸血コウモリがでてきてゲーム・オーバーになってしまいます。どうしたら無事に洞窟の中に入れるのでしょうか？　山下先生，教えてください。

〔山口県山口市・**新井雅克14才**〕

A　新井クンは大事な物をひとつ見落としているゾ。そう，土人の小屋の中にあるアレだ。それさえあれば，ちゃんと火をつけて洞窟の中に入ることができる



▲洞窟がこえられない！



▲ヒョウのシーンでこまってます

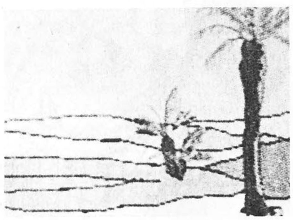
んだ。

Q　山下先生！　わたしはPC－8801mkIIの『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』をプレイしていますが，砂漠の中のヒョウのシーンで悩んでいます。赤い石と青い石は見つかったのですが，もうひとつの石が見つかりません。ヒョウになにかがあるのですか？　どうか教えてください。

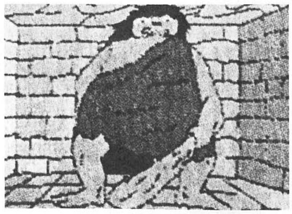
〔東京都江東区・**小出絵美10才**〕

A　ヒョウの先にもうひとつの石があるという考えはまちがいだけど，今後のためにぜひヒョウはどかさなくちゃいけない。動物っていうのは，火や刃物をこわがる習性があるんだよね。そうそう，何度も言うようだけど，カバンの中にしまってある物は使えないので，くれぐれも気をつけるように。

Q　先生はじめまして……。先生がチャレ・アベに掲載したAVGはほとんど１週間ぐらいで解けましたが，１か月たってもまだ解けないAVGがあります。それがシステムソフト社の『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』です。砂漠の場面で三つの石を探さなければいけないのですが，最後のひとつの石がどこにあるのかわかりません。(赤石と青石はすでに手に入れています)。オアシスかもうひとつのサボテンのどちらかにあると思うのですがなにを入力しても石は出てこないのです。どうしたら石が見つかるのか教えてください。お願いします！



▲オアシスには石があるの？



▲巨人はどこに？

〔美濃加茂市・**大橋勇一17才**〕

A　このゲームに関する質問では，大橋クンと同じ「三つ目の石はどこにあるのか？」という内容のハガキがもっとも多い。たしかにこのトリックは，今までにないような画期的な(？)ものだ。答えをいうと，すべてのカギはシマウマが持っているボールペンにある。このボールペンを１度もらった後××したり△△したりしてごらん。ホラ，三つ目の石がでてきただろ？

Q　『ミコ・アケミ』を買って１年がたとうとしています。さっそく質問ですけれど，遺跡(いせき)の中の巨人がなかなか見つからないのです。地図を作りながら進んでいます。カギやナイフをひろって工夫しながら進んでいるのですが，どこにもいないのです。どのようなことをしたらいいのか，どのへんに巨人がいるのか教えてください。巨人のたおしかたは自分で考えます。

〔神奈川県横浜市・**秋元典史13才**〕

A　マップを書きながら進んでいるのに見つからないということは，秋元クンのマップの書きかたが甘いのかな？　遺跡の中では同じ絵ばかりでてくるから，持ち物を１場面にひとつずつ置いてマップを書いていけばいいんだ（これをマーキングという）。遺跡の中は全部で10場面，そのうちのどこかに巨人がいるからもう１度よく探してみてね。

●

以上でレスキュー・コーナーはおしまい。このゲームをプレイするときには，ジャングルに住んでいる動物たちと仲良くなることがコツだろう。動物たちの手助けなしでは数々の難関をクリアできるわけないからね。たまにはキミのほうからも動物たちを助けてあげると，いいことがあるかもしれないヨ。

惑星メフィウス 攻略のアドバイス

惑星メフィウスの制作データ

- **発売元**：T&E　SOFT
- **開発着手年月日**：1983年2月
- **完成年月日**：1983年7月
- **発売年月日**：1983年7月
- **対応機種・価格**：PC−8801／mkII／SR（T）価格4,800円，（5″FD）価格6,800円，PC−6001mkII／6601／SR（T）価格4,800円 FM−7／NEW7／77（T）価格4,800円（3.5″FD，5″FD）価格6,800円，X1/C/D（T）価格4,800円，MSX（T）価格4,800円，MZ−1500（QD）価格4,800円，S1（T）価格4,800円，（MSX，X1 etc.）＋VHD価格9,800円
- **原作者**：横山英二
- **プログラマー**：横山英二，加藤英治，吉川泰生，守実克師，他
- **画面デザイナー**：三浦かよ子，浜島勇次
- **製作過程**：原作→仕様書作成→グラフィック製作・プログラミング・サウンド製作→デバッグ完成
- **総画面数**：約50（VHD版をのぞく）

ソフトの特徴

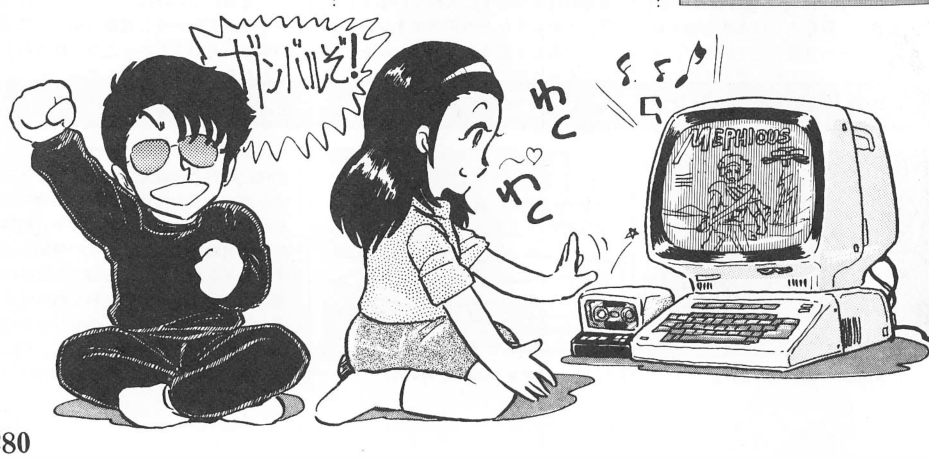
日本にAVGブームを巻きおこすのに，ひと役買った作品。異様なキャラクター，SFアニメ的な物語展開が話題を呼び，大ヒットにつながった。現在は対応機種も増え，史上初のVHD版AVGが発売されるにいたった。AVGプレイヤーならば1度はプレイしておきたい作品である。ただ初期の作品なだけに，画面処理スピードが遅いのが難点。

製作裏話

当時，パソコンゲームの分野では初めての，本格プロデューサー制を導入して制作されたのが，この惑星メフィウスです。アドベンチャー・ゲーム自体も非常にマイナーなときで，参考にするものもほとんど無く，まったくと言っていいほど手探りの状態で開発がすすめられました。そのためか，開発当初はプロデューサー制もうまくかみあわず，本当にプロデューサー制が生きてきたのは開発の後半，そして次作の『暗黒星雲』からということになります。

開発者からのメッセージ

惑星メフィウスについては，大ヒットするかまったく売れないかのどちらかだと思っていました。ゲームをプレイする皆さんに，どのように受けとめられるのか，まったく予想がつきませんでした。そういった意味でも，この惑星メフィウスはT&E　SOFTにとっても，ひとつの大きな賭けでした。幸い惑星メフィウスは予想以上の大ヒットとなり，今日のT&E　SOFTがあるわけで，メフィウスを買ってプレイしてくださった皆さん，本当にありがとうございました。



スターアーサー伝説
原作ストーリー

これはT&E　SOFTの許可を得て『テラ4001』のストーリーブックより転載したものです。

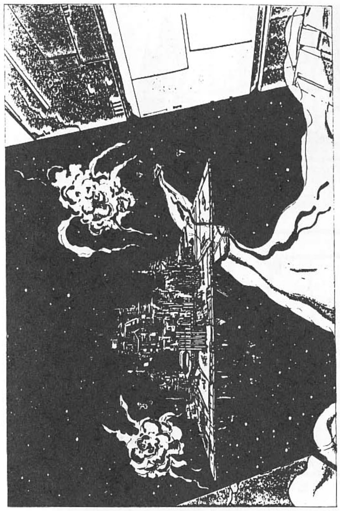
スターアーサー伝説

プロローグ

宇宙暦３８２５年、銀河連邦は、外宇宙からの敵ジャミルと交戦中であった。ジャミルの侵略は、一〇〇〇年以上も前から始まっていた。銀河連邦は当時、編成されて間もないころで、高度文明を持つ星と星とが平和条約を結んでいる状態であった。そして、まだ交信のない高度文明を持つ星との交流をはかるため、銀河系全域へ調査団を送っているところであった。

太陽系第三惑星にも、比較的高度な文明を持つ人類が存在し、銀河連邦は何度となくこの惑星へ調査団を送り込んでいた。しかしこの惑星の文明は、まだまだ遅れた文明で、惑星の各地で絶え間なく争いがくり広げられていた。銀河連邦は、この惑星が一つの星として、統一された文明を持つにいたったとき、使節団を送ろうと考えていた。

そんなとき、突然この惑星が、正体不明の大宇宙艦隊の攻撃を受けた。これが、ジャミルの銀河系侵略の第一歩であったのだ。以後一〇〇〇年以上に渡り、銀河系各地でジャミルと銀河連邦軍との戦いがくり広げられるが、ジャミルの強大な宇宙艦隊の前に、連邦軍は次々と敗退し、現在では銀河系の三分の二以上が、ジャミルの支配下となってしまった。銀河連邦の人々はいつしかこの戦いを一〇〇〇年戦争と呼ぶようになった。しかし、これだけの長い戦いにもかかわらず、ジャミルの正体とその本星はまったく謎のままであった。



－1－

しかし銀河連邦はジャミルの本拠地と思われる大宇宙都市を発見し、着々と総攻撃の準備を進めていた。戦力的にジャミルよりはるかに劣る連邦軍は、最新鋭のバトルシップ・クラプトンⅠに、すべての望みを託していた。このクラプトンⅠは、惑星シークロンの一級戦士であり、また科学者でもある、アーカー・ミルバックによって設計されたもので、新開発の分子破壊砲を備えていた。分子破壊砲とは、バリアーを通り越して、すべての分子を破壊し、破壊された分子は、高熱とともに連鎖破壊を繰り返し、一瞬にして物体を消滅させてしまうというものである。

ついに銀河連邦の運命をかけた戦いが始まった。連邦軍はジャミルの宇宙艦隊に総攻撃をかけた。そのすきをぬってクラプトンⅠは、大宇宙都市へ接近し、分子破壊砲を連射した。次の瞬間、閃光とともに、大宇宙都市は宇宙空間から姿を消していた。

戦いは連邦軍の大勝利に終わり、連邦軍は帰路についた。そして、連邦軍の戦士たちは、みな勝利の美酒に酔っていた。しかしそのとき突然、数百隻のジャミル宇宙艦隊が目の前に現れた。実は、先ほど連邦軍が破壊したジャミルの宇宙艦隊も、大宇宙都市も、総てダミーで、ジャミルが連邦軍をおびき寄せるためにしくんだ、巧妙な罠だったのだ。ふいをつかれた連邦軍は、反撃の間もなく、ジャミル宇宙艦隊の集中砲火を受け、全滅した。銀河連邦の切り札ともいえるクラプトンⅠも、その機能を発揮できぬまま、宇宙のもくずと化したのである。

この戦いを境に、ジャミルの侵略の手は銀河系全域におよんだ。ほとんどすべての戦力を失った銀河連邦の各惑星は、わずかな戦力で、かろうじてジャミルの攻撃をしのいでいるという状態であった。

惑星シークロンもその一つで、ジャミルの攻撃にさらされていた。戦況の中、アーカー・ミルバックの指導のもとに、クラプトンⅡの建造が着々と進められていた。クラプトンⅡは、クラプトンⅠより一回り小さい、小型のバトルシップである。しかし、最新鋭のスーパーコンピュータを備え、パイロットの思考によって操縦可能な、思考コントロールユニットが組み込まれていた。その上改良された分子破壊砲も備え、戦力的には、クラプトンⅠを大きく上回るものであった。

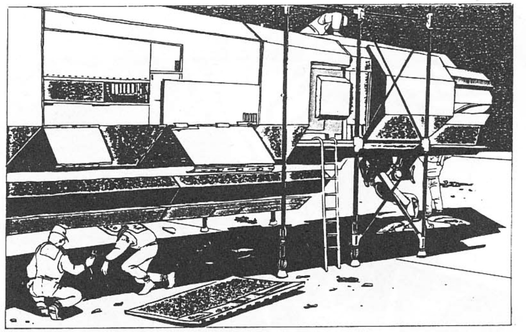
しかし、クラプトンⅡ完成と同時に、アーカー・ミルバックは惑星シークロンから姿を消してしまった。「惑星メフィウスへレイソードを探しに行く。」という言葉を残して。

このレイソードとは、惑星シークロンに伝わる伝説の剣である。それは反物質で構成され、サイコエネルギーなどによって、強大なパワーを発揮し、惑星の一つや二つは楽に破壊する力を秘めている。そして、このレイソードは、銀河辺境の商業惑星メフィウスの広大な砂漠地帯に眠っていると伝えられていた。レイソードの伝説を信じる者は少なかったが、一部の科学者や歴史学者たちは、レイソードの実在を確信していた。

アーカー・ミルバックが惑星シークロンから姿を消したのち、クラプトンⅡの試験飛行が試みられたが、中枢コンピュータであるテス（クラプトンⅡに搭載され、クラプトンⅡのすべてのシステムを制御するスーパーコンピュータは、テ

－2－

惑星メフィウス



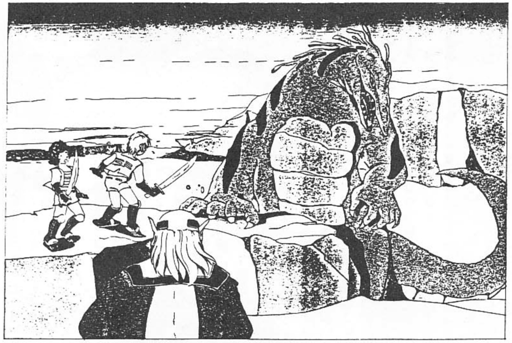
スと呼ばれていた）が、まったく反応せず、ついにクラプトンⅡは作動しなかった。設計者であり、テスのプログラムを組んだアーカー・ミルバックがいないことには、開発者たちも手のほどこしようがなかった。そしてクラプトンⅡは一度も空を飛ばぬまま、格納庫に眠っていた。

それから一年後、ジャミルの攻撃によって、惑星シークロンの各都市は、壊滅状態にあった。生き残った者たちは山岳地帯に疎開していた老人や子どもたち、一部の科学者だけであった。そして、ジャミルの侵略に備えて、子どもたちも戦闘訓練を余儀なくされていた。

アーカー・ミルバックの子、スターアーサー・ミルバックも、その一人だった。スターアーサーは優秀な少年戦士であった。しかし戦闘を好まない気弱な九歳の少年でもあった。戦闘訓練に明け暮れながら、彼は毎日、父の帰りを待っていた。

スターアーサーの住む17コロニーにある防衛センターでは、ある計画が進められていた。その計画とは、伝説の剣レイソードの発見とそれを使いこなせる戦士の育成であった。現在シークロンは、有能な戦士をほとんど失い、疎開コロニーの子どもたちだけが、唯一の戦力であった。しかし、子どもたちの成長を待っている時間はない。ジャミルの侵攻部隊は、目前まで迫っていた。防衛センターでは、この計画にそって、成長加速装置が開発され、実験段階にあった。この成長加速装置は、スターアーサーの父の友人である、同センター長官と、生物学者アトラックによって作られたものである。

少年戦士たちの訓練は、そのほとんどが剣術だった。一日



の訓練を終えたスターアーサーは、彼の師である老戦士ヤモンから、レイソードの伝説を聞いていた。そのとき、コロニーのあちらこちらから火の手が上がった。ついに、ジャミルが疎開コロニーに侵攻してきたのだ。スターアーサーはヤモンに別れをつげ、母のもとへと走った。

砲火の中をくぐりぬけ、やっとの思いで家へたどりついたスターアーサーであったが、家の中では、避難するようすもなく、母サリーが立ちつくしていた。そして、スターアーサーに涙声でつぶやくのだった。

「とうさんが……さっき、防衛センターから知らせがあって、メフィウスでジャミルに殺されたと……。」

砲火の音にかき消され、はっきりとは聞きとれなかったが、父の死を知ったスターアーサーは、防衛センターへ向かおうとした。

「お待ちなさい。スターアーサー。」

母サリーは、スターアーサーを呼び止め、彼の頭に、ヘッドフォンタイプの通信機らしきものをかぶせた。

「とうさんの形見です。私には何だかよくわからないけど、無くすんじゃありませんよ。」

サリーは彼を引き止めようとはしなかった。

「かあさん、早く避難するんだよ。地下シェルターなら安全だから。」

スターアーサーは、母の無事を祈りつつ、防衛センターへと向かった。

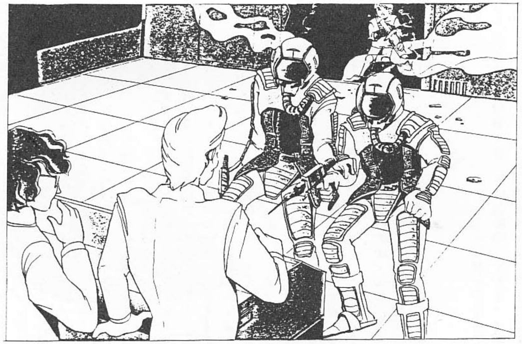
途中、何者かスターアーサーに語りかける声があった。それは父の形見から聞こえてくるのであった。

「わたしの名はテス。クラプトンⅡの中枢コンピュータです。」
「わたしは、あなたの脳波のみに反応するようにプログラムされています。」
「あなたとの通信は、あなたが頭につけている思考コントロールユニットを通して行われます。
しかし、まだ幼いあなたの脳波では、クラプトンⅡの操縦は不可能です。」
そのとき初めて、スターアーサーは、成長加速装置の存在を知らされたのであった。
スターアーサーが防衛センターにたどりついたとき、そこはすでにジャミルの兵士によって、完全に包囲されていた。そしてセンター内にも、ジャミルの兵士は侵入していた。スターアーサーは、岩づたいに防衛センターに近づき、砲撃によって崩された壁のすき間から、センター内へと入って行った。センター内のバイオ研究室では、長官と生物学者のアトラックが、成長加速装置を地下シェルターへ運ぼうとしていた。

成長加速装置を探していたジャミルの兵士たちは、すでに研究室を発見し、侵入工作にとりかかっていた。強力小型爆弾がセットされ、スイッチが入れられた。次の瞬間、三重構造の強化シャッターは、もろくも崩れ落ちた。ぞくぞくとジャミルの兵士は室内へとなだれ込んだ。
ジャミルの兵士たちが、長官とアトラックに銃口を向けたとき、侵入部隊の指揮官らしき兵士が、制止した。
「まて、撃つな。こいつらは、いっしょに連れ帰るよう命令されている。」

そして、長官とアトラックに言った。
「さあ、いっしょに来るんだ。成長加速装置を動かすには、おまえらが必要だからな。」
ジャミルの兵士たちが、成長加速装置に歩み寄ろうとしたとき、かけつけたスターアーサーは、背後から襲いかかった。手にした訓練用の剣で、彼らに斬りかかったのだ。
不意をつかれたジャミルの兵士たちに、長官とアトラックは、隠し持ったレーザーガンで攻撃を加えた。
無事、ジャミルの兵士を倒したスターアーサーたちであったが、長官は、ここにスターアーサーがいるわけがのみ込めなかった。
「どうして、ここに来たんだ。スターアーサー。」
「長官、それが成長加速装置なんですね。ぼくを、それでおとなにしてください。おとうさんは殺されたんでしょ。ぼくがレイソードを探しに行きます。」
しかし、長官はもはや成長加速装置を使用する意志はなかった。
「だめだ、スターアーサー。この装置はまだ実験段階なのだ。それにやはりこんな機械は邪道だ。子どもを一瞬にしておとなにするなんて、神に対する冒瀆だ。ましてや、ジャミルの手に渡ったら、大変なことになる。」
こう言って、長官は成長加速装置に、手にしていたレーザーガンの銃口を向けた。しかしそのとき、かたわらにいたアトラックが長官を殴りたおした。
「お許しください、長官。どうあがいても、ここはもう完全に、ジャミルに包囲されています。いちかばちか、スターア

—5—



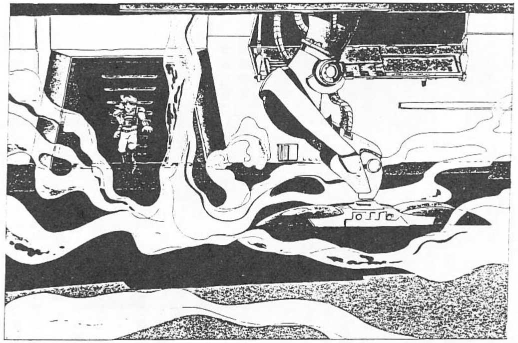
ーサーにかけるしかありません。
彼はスターアーサーを成長加速装置の中へ導いた。そして装置をセットしながら、スターアーサーに語りかけた。
「よく聞くんだ、スターアーサー。」
「私ときみのおとうさんは親友だった。この装置のことも、クラプトンⅡが作動しなかったことも、すべて私ときみのおとうさんとで計画的にやったことなんだ。」
「きみのおとうさんは、こうなることを予測していた。そして、危険な目にあわせるのは、自分の息子だけで十分だと、クラプトンⅡの思考波サイクルを、きみの脳波に合わせてしまったんだ。」
装置のセットをし終わったアトラックは、スイッチに指をかけ、
「いいか、スターアーサー、目が覚めたら、この戦闘服を着てゆけ。そしてクラプトンⅡを呼ぶんだ。幸運を祈る。」と言って、紫の戦闘用スーツを、装置のかたわらに置いた。
スイッチを入れたアトラックは、長官をたたき起こし、地下シェルターへと向かった。
成長加速装置が作動し始めると、やわらかい光とともに、スターアーサーの幼い顔と身体は、たくましい青年へと成長していった。それは一分とはかからなかった。
目が覚めると、スターアーサーは、体全体に、けだるさを感じながら、戦闘服を着、心の中で、クラプトンⅡを呼んだ。
格納庫では、ジャミルがクラプトンⅡを発見したところだった。兵士たちが、クラプトンⅡの調査にとりかかろうとしたとき突然クラプトンⅡは上昇を始めた。そして、防衛セン

—6—



ターへと向かった。
防衛センターの屋上では、スターアーサーがクラプトンⅡを待っていた。そして、クラプトンⅡは、静かに、スターアーサーの前に着陸した。コックピットについたスターアーサーにテスが話しかけた。
「わたしには戦闘用プログラムは、記録されていません。思考コントロールユニットによって、あなたの力で闘いなさい。」
テスが言い終わらないうちに、陸から空からジャミルはクラプトンⅡに攻撃をかけてきた。
しかし、宇宙最強ともいえるクラプトンⅡの敵ではなかった。スターアーサーは、次々と、ジャミルの侵攻部隊を撃破していった。戦況の変化に気づいたコロニーの人々は、地下シェルターから出てきて空を見上げた。噴煙にけむるコロニーの上空に、クラプトンⅡの勇姿があった。
「あれはクラプトンⅡじゃないか。」
「クラプトンⅡが闘っているぞ。」
コロニーの人々は、口々にこうさけび、クラプトンⅡの戦闘を見守った。
人々の歓喜の中、クラプトンⅡは、ジャミル侵攻部隊を全滅させた。
そして、巨大な轟音とともに、メインエンジンを点火し、惑星メフィウスへと、飛び立っていった。
母サリーも、静かにクラプトンⅡを見送った。そして、心の中でスターアーサーに呼びかけた。
「スターアーサー、あなたはもう、立派な一級戦士です。このシークロン、いえ、銀河系を救えるのは、もうあなたしか

−7−



いません。必ず帰ってくるのよ。」
クラプトンⅡは人々の視界から、徐々に姿を消していった。
銀河系の運命を背負って。

第一話　惑星メフィウス

シーン一　牢獄

スターアーサー・ミルバックの操縦するクラプトンⅡは、惑星メフィウスのエアポートに着陸した。
クラプトンⅡから降りたスターアーサーは、メフィウスの入国税関へと向かった。
税関では、レディーロボットが、金属性のかん高い声で、
「パスポート・ヲ・ミセナサイ。」
とスターアーサーを止めた。
パスポートを持っていないスターアーサーは、名前、出身地そしてメフィウスに来た目的を告げ、なんとか身分を証明しようとするのだが、二体の大型レディーロボットに留置所へと連行されてしまった。
このようすを税関の片隅でじっと見つめている人物がいることに、スターアーサーは気づかなかった。
レディーロボットに連れられたスターアーサーは、持っていたレーザーガンを没収され、留置所へ放り込まれた。
そこは、ぶ厚い鋼鉄のドアと、鉄格子のはまった小窓があるだけの薄汚い牢獄だった。
そこには二人の先住者がいた。二人とも異様な顔だちの宇

−8−

宙人で、ずいぶん長い間、ここに閉じ込められているようすであった。

そのうちの一人は、イノシシのような顔をした宇宙人で、アントニオ・イノシンと名乗った。もう一人は、ナマズによく似た宇宙人でゴンダーという名であった。

二人とも顔に似合わず、人なつっこかった。

スターアーサーは、イノシンにレイソードのありかを聞いた。

「剣のありかなら知ってるぜ。ピラミッドの中にあるよ。」

そして、イノシンは、こう続けた。

「ピラミッドには近づかないほうがいい。ジャミルがいるぜ。」

「暗号コードを知ってなきゃ、ピラミッドには入れないぜ。」

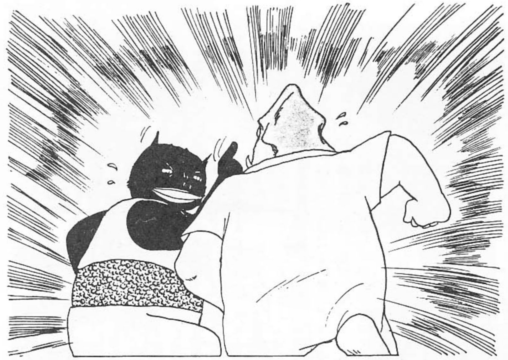
とゴンダーが教えてくれた。

スターアーサーは、二人に暗号コードを聞いてみたが、そこまでは知らないようだった。ジャミルについても聞いてみたが、二人ともおびえたように、なにも答えてはくれなかった。

早くピラミッドに行かなくては。しかし牢獄からの脱出が先決だ。いったいどうやって脱出したらよいのだろう……。

ふと、スターアーサーは、ドアの小窓にはめてある鉄格子の一本が、はずれかかっているのに気づいた。それを何度もたたき、取りはずすことに成功した。

次にスターアーサーは、室内の壁をくまなく調べ、一番もろそうな所を、手にした鉄格子で思いきりたたいてみた。何度もたたいているうちに、しだいにひびが入ってゆき、最後



—9—

には壁がくずれ、ポッカリと大きな穴があいた。穴から外へ出ると、そこは、メフィウスのスラム街だった。

シーン二　スラム街

スラム街を歩くスターアーサーの前に、人相の悪いアスパラス星人が現れた。彼は一つ目の宇宙人で、口には葉巻をくわえていた。なんと彼の商売？　はヤーサン（ヤクザ）なのだった。

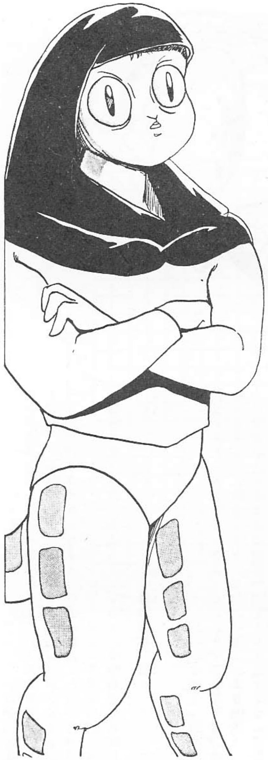
スターアーサーは彼を無視し、路地を右へ折れた。しばらく歩くと、人のよさそうな老人が立っていた。彼は名前をジャグダッカムといい、スターアーサーの問いに、快く答えてくれた。

「ピラミッドに入るには、暗号コードを答えないと殺されますよ。よく覚えてないけど、たしか六文字だったな。昔、暗号コードを壁に落書きして、殺されたやつがいたな。」

そのあと、スターアーサーは、税関で彼が連行されていくのを見つめていた人物に出会った。名前は、クリニャン・クリダ・テオといい、彼女はスターアーサーに話しかけてきた。

「税関で会いましたね。あなたは指名手配されていますよ。S－8区で検問がしかれています。注意なさい。あなたは、シークロンから来たミスター・スターアーサーでしょ。実は、私もシークロンの諜報員なのです。市民カードを持っていないと、シティーへは入れません。メフィウスドルで三万ドル渡しますから、これで市民カードを手に入れなさい。」

そう言って彼女は、スターアーサーに金を渡してくれた。



—10—

自分が指名手配されていることを知ったスターアーサーは、市民カードの入手を急いだ。

「市民カードなら、スラム街のヤーサンが偽造してくれるよ。」

とスタイン星人が教えてくれた。

スターアーサーは、再びヤーサンの所へ行き、八〇〇〇ドルで偽造市民カードを手に入れ、シティーへの入口に向かった。

シティーの入口に向かう途中、路地に座り込んで酒を飲んでいるキール星人に出会った。彼は酔っぱらっていて、話にならなかったが、彼のもたれている壁に張ってあった古いポスターをはがすと、そこには四文字の数字が書かれてあった。

〝５４２６〟これこそ、ピラミッドに入るための暗号コード、その上四桁であったのだ。

市民カードを入手したスターアーサーは、シティーへ入る検問所まで来た。

そこには、スラム街のポリス、チョビバックルが立っていた。そして、スターアーサーにレーザーガンの銃口を向けながら、

「市民コードは?」

とたずねた。

スターアーサーは、手に入れた偽造市民カードのコードを答え、偽名を名乗った。

怠慢ポリス、チョビバックルは、スターアーサーのことをくわしく調べもせず、

「よし、通っていいぞ。」

と言って、意外にもあっさり、シティーへの通行を許可した。

シティーへ侵入するもう一つの方法

まずキール星人のいる所へ行く。あの昼間から酔っぱらっている酔いどれ星人だ。

そして、彼の飲みほした酒びんを取って、チョビバックルの所へ行く。このとき、まだ飲みかけの酒びんを取ろうとすると、キール星人が怒るので、注意が必要だ。

チョビバックルの所へ来たら、手に持った酒びんで、彼の頭を思いっきり殴る。

彼が気絶している間に、ポケットの中を探し、鍵を取る。そのすぐ隣にある、シティーへ入るための小さなドアをこの鍵で開け、シティーへ侵入するのだ。

シーン三　シティー

商業惑星ともよばれるメフィウスのシティーには、さまざまなショップが軒を連ねていた。その一角で、スターアーサーは、砂漠へ行く準備を整えることにした。

まずドンベック・ジュニアの経営する銃砲店に立ち寄った。税関でレーザーガンを没収されたスターアーサーは、最新型のレーザーガンを買い求める。

カーショップにはオートバイや車が、所せましと並べられている。そして、地ならし用のローラー車までおいてあるのだ。

−11−

派手なツナギを着た店員、ミスター・ホスキムが、

「バギーバイクは、いかがッスか。」

と声をかけてきた。

スターアーサーは、ホスキムに勧められた少し旧型のバギーバイクを購入した。

なんと、惑星メフィウスにも、T&ESOFTの支店があったのだ。

店内には、パソコン用のゲームソフトがびっしり。そしてある人物が、コンピュータのキーボードを、黙々とたたいていた。彼は、スターアーサーを見つけると、こう言った。

「ようこそ、T&ESOFTへ。私が開発のヨコヤマです。あなたのことは何でも知っています。ここではT&E製のアナライザーを買っていただきます。」

彼は『スターアーサー伝説』の創作者であり、今後のストーリー展開をすべて知っている。そして砂漠で、アナライザーが必要となることも。スターアーサーはアナライザーを買い、砂漠へと向かった。

シーン四　砂漠地帯

広大な砂漠地帯を、スターアーサーは、ピラミッドを探し求めて何日さまよったことだろうか。

しかしシティーで買い求めたアナライザーが大いに役立った。アナライザーの反応する地点を注意深く探すと、砂の下からさまざまな文字プレートやダイヤモンドを発見することができたのだ。



−12−

発見した文字プレートを継ぎ合わせていくと〝ＭＥＰＨＩＵＳ〟というつづりになった。

砂漠をさまよい始めて何日目だろうか、一つの白骨死体を見つけた。この死体は何かを指さすように横たわっていた。スターアーサーが、この指のあたりを探すと、またしても文字プレートが出てきた。このプレートには六桁の数字が書かれていたが、風化して上四桁は読みとれなかった。下二桁の４５はなんとか識別できた。

この４５こそ、ピラミッドに入るための暗号コードの下二桁だったのである。スターアーサーは、スラム街で発見した上四桁５４２６と、この４５を継ぎ合わせ、暗号コードが５４２６４５であることを解読した。

シーン五　宇宙ピラミッド

ついに宇宙ピラミッドにたどりついたスターアーサーが、この暗号コードを答えると、石の扉は重々しく開き、ピラミッド内に足をふみ入れることができたのであった。

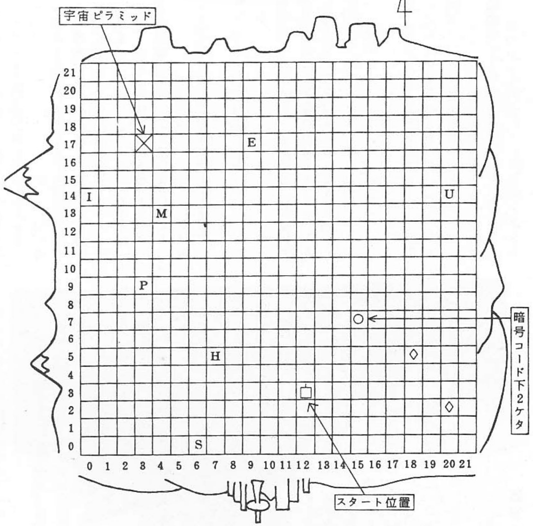
ピラミッド内の一番目の王室には、意味不明の台があり、その上に五本の赤い棒が立ててあった。そして、一番左の棒は、取られたあとであった。

スターアーサーは、床に落ちていたつぼを拾うと、次の王室へと入って行った。

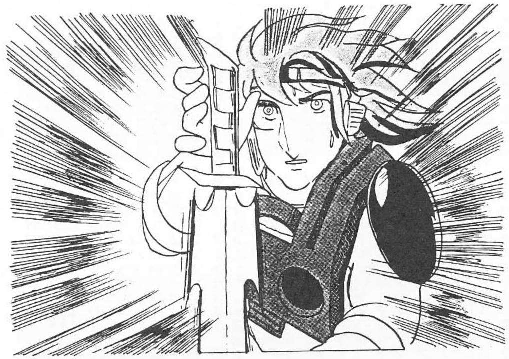
ここにもさきほどと同じ台があり、一番左の棒が取られていて、次の王室への扉は開いていた。そこにはミイラの入った棺が置かれていたが、彼はこれを無視して、次の王室へと



砂漠地帯マップ



向かった。
　またしても、扉の横に台があった。左から二番目の棒を取ったばかりに、大きな剣に串刺にされたらしい不気味な死体があった。
　そして次の王室への扉は閉じていた。
　スターアーサーは、前の二つの王室で、五本の赤い棒のうちの一番左の棒が取られていたことを思い出した。彼はためしに、一番左の棒を取ってみた。すると扉は開き、次の王室へと進むことができたのだ。いったいレイソードは、どこの部屋にあるのだろうか。
　四番目の王室には小さな階段があり、その上に扉があった。扉は閉じていた。
　この王室には、さきほどまでのような台はなく、扉を開ける手だてはないように思われたが、最初の王室で拾ったつぼを、壁の穴に置くと扉が開いた。
　五番目の王室には、いくつかの太い柱があり、奥の一段高くなった所に扉があった。扉はまた閉ざされていて、その両側に小さな台があった。スターアーサーはその台の上に、砂漠で拾ったダイヤモンドを置き、扉の上にＭＥＰＨＩＵＳの文字プレートをはめ込んだ。すると扉が開き、まばゆい光が差し込んできた。
　光に満ちた最後の王室に入ると、部屋の中央には、ついに伝説の剣 レイソードが燦然と輝いていたのだった。



—15—

第二話　暗黒星雲

シーン一　戦闘

　レイソードの前に立ちつくすスターアーサーの前に、突然神とおぼしき老人が現れた。そしてスターアーサーにこう語りかけた。
「スターアーサー……我は二〇〇〇年間おまえの来るのを待っていた。このレイソードを使いこなせるのはおまえしかいないだろう。しかし、レイソードの最大のパワーを得るには、まだまだなすべきことがある。おまえの旅はまだ終わっていない。レイソードを持ってオリオン座へ行け。次に会うときを楽しみにしているぞ。」
　スターアーサーが老人に語りかけようとした瞬間、もう老人の姿はなかった。
　レイソードを手にしたスターアーサーは、愛機クラプトンⅡを呼び、レイソードの秘密を求めて、惑星メフィウスをあとにした。
　惑星メフィウスの引力圏を離脱すると同時に、ジャミルの戦闘機隊が追撃してきた。
　クラプトンⅡの中枢コンピューター・テスの解析によると、誘導ミサイルを搭載したジャミルの攻撃型戦闘機ゼリカの編隊であった。
　スターアーサーは、速度以外をすべて手動に切り換え、クラプトンⅡを一八〇度反転、ゼリカの編隊の中へ突入していった。
　壮絶な宇宙戦のあち、ジャミルの戦闘機隊はすべて宇宙のもくずと消えた。
　とそのとき、全滅したジャミルの戦闘機の脱出カプセルから、ＳＯＳが発信された。
　脱出カプセルを救出すると美しい女戦士が現れた。彼女の名前はルナ、ジャミルの雇われ兵士だった。スターアーサーは彼女とともに旅をすることになり、初めは警戒し合っていた二人もしだいにうちとけていった。
　そして彼女から、レイソードは誕生したばかりの惑星からわずかに採取されるミステリウムという物質と反応して、強大なパワーを発揮することを知らされる。しかもジャミルもすでに、オリオン座暗黒星雲内の惑星ジークで、ミステリウムを採掘中であるというのだ。

シーン二　ゴーストシップ

　そんなとき、一隻のゴーストシップがクラプトンⅡの前に現れる。
　テスの分析によると、数千年前の移民船であり、生命反応、エネルギー反応は見られないということだった。
　スターアーサーは、クラプトンⅡをゴーストシップのドッキングボードにつけ、レーザーガンを持って乗り移った。
　船内には、手と足が一本ずつ取れたロボットが壁にもたれかかっていた。すでにエネルギーは切れ、まったく反応しなかった。
　スターアーサーは、船内でエネルギーカートリッジ、手足を見つけ、ロボットの蘇生に成功する。そして、クラプトン

—16—

Ⅱに連れて帰った。

このロボットはボブと名乗り、惑星シークロンとジャミルに関わる意外な事実を知っていた。

数千年前、寿命のつきた母星をすてたジャミルは、銀河系へと攻め入ってきた。彼らは、銀河系でもっとも美しい惑星である太陽系第三惑星テラを攻撃し、そのほとんどを滅した。そしてあらたに自らの帝国を築き、テラを母星として、銀河系全体に侵略の手を伸ばし始めていった。

テラ滅亡の危機に際し、数隻の移民船団が飛び立った。その移民船団はテラともっとも環境の似かよった惑星シークロンをめざしていた。その中には、レイソードと、それに関わる資料が記録されたセラミックディスクが積まれていた。

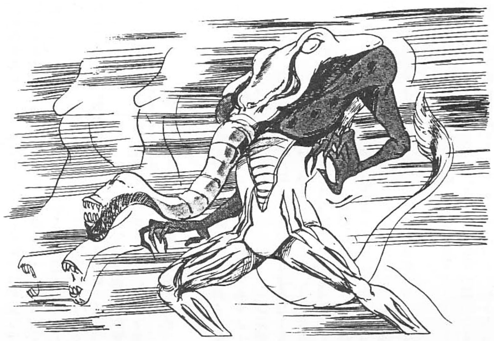
しかし、途中ジャミルの攻撃を受け、ほとんどの移民船は破壊され、そのセラミックディスクも奪われてしまった。

つまり、シークロン人であるスターアーサーの祖先は、太陽系第三惑星テラからの移住民だったのだ。しかもレイソードは惑星メフィウスの宇宙ピラミッドに隠されたものの、その秘密を握るセラミックディスクは、ジャミルの手に渡ってしまっていたのである。

再びクラプトンⅡは、オリオン座暗黒星雲をめざしたが、またしてもジャミルの戦闘機隊の攻撃を受ける。敵をすべて撃破したものの、コンソール回路を破損してしまった。

回路の故障により移動目的地を見失ったクラプトンⅡは、宇宙空間をさまよい、またゴーストシップに遭遇した。

コンソール回路修理のため、光ファイバーを探しにゴーストシップに乗り移ったスターアーサーであったが、そこには



−17−

凶悪な不死身のエイリアンがひそんでいた。

エイリアンとの壮絶な闘いのすえ、スターアーサーはエイリアンを物質転送室へ誘い込み、宇宙空間へ転送させることに成功した。

光ファイバーを探し出したスターアーサーは、クラプトンⅡの修理を終え、小惑星ジークへと向かった。

シーン三　小惑星ジーク

クラプトンⅡは、ついに暗黒星雲に突入した。周りの空間は、見る間に赤い闇に包まれ、小惑星ジークが接近してきた。

スターアーサーは着陸態勢をとり、ジャミルのミステリウム採掘基地付近に着陸した。

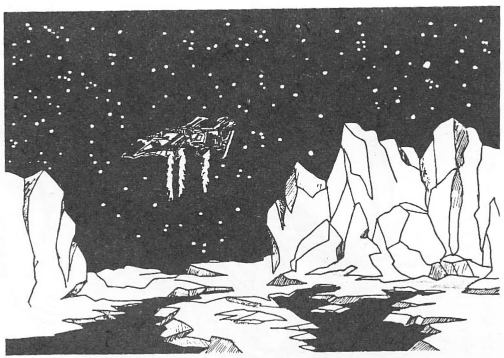
この小惑星は、まだ誕生したばかりで、惑星の表面は赤い溶岩でおおわれていた。

スターアーサーはボブを連れて、溶岩の河を避けながら採掘基地へと向かった。

突然ボブが、熱砂の蟻地獄に落ちてしまう。体が重いだけにどんどん砂の中に沈んでいく。スターアーサーは、とっさに手にしたレイソードを差し出した。レイソードにすがりついたボブは、やっとの思いで蟻地獄から脱出できた。

蟻地獄を避け、別の道を選んだスターアーサーとボブの前に、巨大な怪鳥が出現した。この怪鳥はジャミルに飼われているらしく、鎖につながれていた。

基地へ向かう道は、もうここしか残されていなかった。スターアーサーは、レーザーガンやレイソードを使って、なん



−18−

とかこの怪鳥を倒そうとしたが、怪鳥はびくともしない。
しかたなく持っていた食料を投げると、怪鳥はそれにとびつき、すごい勢いで食べ始めた。
スターアーサーとボブは、その間に後ろを通り抜けていった。
怪鳥のいる所を通り抜けると、遠くにジャミルのミステリウム採掘基地が見えてきた。
しかし、この基地はバリケードに囲まれ、外部からの侵入を拒んでいた。ボブの赤外線サーチにより、地面の下まではバリアーがないことを確認したスターアーサーは、バリアーの下に穴を掘り、くぐり抜けて行った。
バリアーをくぐり抜けていくと、ボブが叫んだ。
「地雷原だ!!」
スターアーサーはボブのセンサーの助けを借りて、行く手の地雷をレーザーガンで爆破しつつ前進していった。

シーン四　秘密基地

基地の入口で、守衛ロボットを破壊し、スターアーサーとボブは基地内へ侵入した。
しかし地下へ通じるエレベーターの前には、ジャミルの兵士が銃を構えて待ち受けていた。
レイソードを手渡すように言われたスターアーサーは、彼の足もとにレイソードを投げた。ジャミルの兵士がそれを拾おうとしたすきに、スターアーサーはレーザーガンを抜き、彼を撃ち殺した。
そして服を、倒れた兵士のものと着換え、ボブとともに、エレベーターに乗り込んだ。
エレベーターは、地下数千メートルのミステリウム採掘場へと降りていった。
地下に到着し、エレベーターのドアが開くと、またしてもジャミルの兵士が銃をかまえて立っていた。
しかし服を着換えていたスターアーサーは、なんの疑いもいだかれずに、この場を通りすぎることができた。一行は地下の通路を通り、ミステリウム採掘場へ急いだ。
ところがジャミルは、スターアーサーたちの侵入に気づいており、ジャミル第七皇帝カセリアは、部下とともに待ち受けていたのだ。
完全に袋の鼠となったスターアーサーは、レイソードでカセリアに斬りかかったが、バリアーに阻まれ、身動きがとれなかった。
カセリアの銃口がスターアーサーの胸に狙いを定めたその瞬間、レイソードとカセリアの脇にあった数グラムのミステリウムが反応し始め、轟音とともにミステリウムの採掘基地が崩壊し始めた。
スターアーサーの強いサイコエネルギーが、レイソードとミステリウムの反応を誘発させたのだった。
カセリアは採掘基地をあきらめ、脱出ロケットで宇宙へと消えていった。
もはや脱出不可能と思われたスターアーサーとボブであったが、スターアーサーがミステリウムのカプセルを手にしたとたん、振動は止み、惑星は平静を取りもどした。

—19—

あやうく地上に逃れたスターアーサーは、再びクラプトンⅡを操り、惑星ジークをあとにする。
めざすはジャミルの本星、太陽系第三惑星テラ……。



第三話　テラ４００１

プロローグ

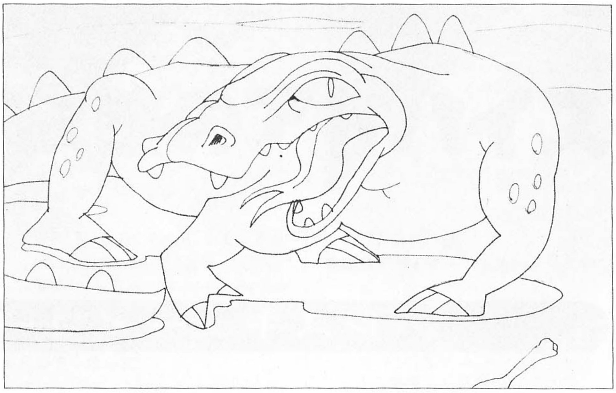
遂にクラプトンⅡは、ジャミルの本星〝テラ〟の引力圏へ突入した。しかし、中枢コンピューター〝テス〟が大気圏進入コースをプログラムした直後、ジャミル戦闘機の大編隊による総攻撃を受けた。進入コースをはずれたクラプトンⅡは焼けただれながら〝テラ〟へ落下して行った。
かろうじて不時着に成功したクラプトンⅡであったが、機体は大破、修復は絶望となった。
スターアーサーとルナ、そしてボブは船外へ脱出したが、そこには武器を持った多数のエイリアンが待ちかまえていた。彼等に戦闘の意志は無さそうだったが、つかまるのを恐れた三人は、三方に散って逃げることにした。

さあ、ここからはあなたの出番です。どんな完結をむかえるかはあなたの腕しだい。
再びスターアーサー・ミルバックになりきってプレイを開始して下さい。

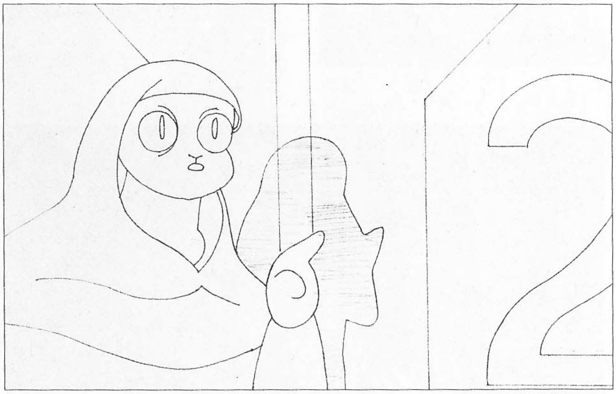
—20—

セル画

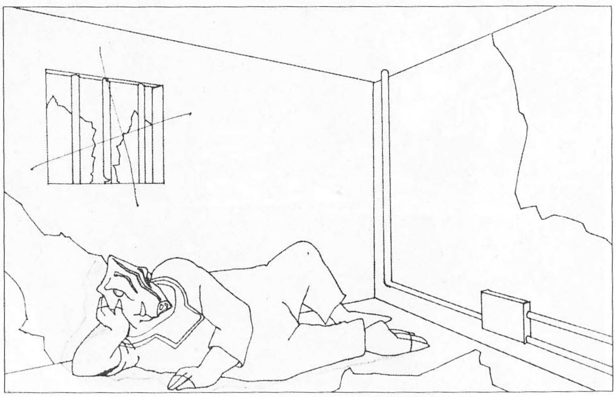
ガオーッとでてくる砂漠の怪獣のセル画。ぬり絵でもしてみてはいかが？



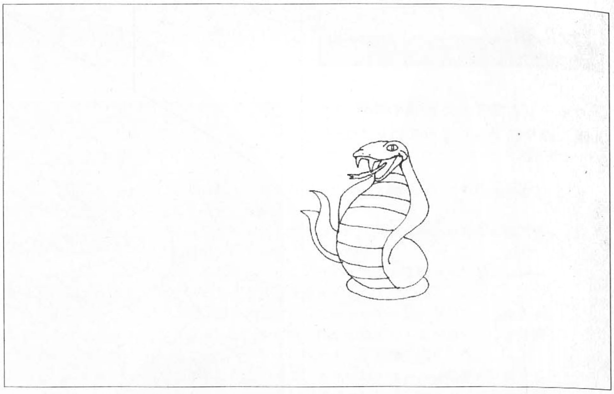
この人がとても大事なのは知っているよね。そう，スターアーサーと同じ星からやってきた人なんだ。



もはやすっかり有名人となってしまったアントニオイノシシのセル画。貴重な情報をたくさん教えてくれるヨ。



これがうわさのＦＭ－７版の隠れキャラ。どうやってだすかは，㊙情報の欄を見てね。



レスキュー・コーナー

このゲームの解答は，原作ストーリーを読めばほとんどわかっちゃうので，レスキューは省略！

㊙情報

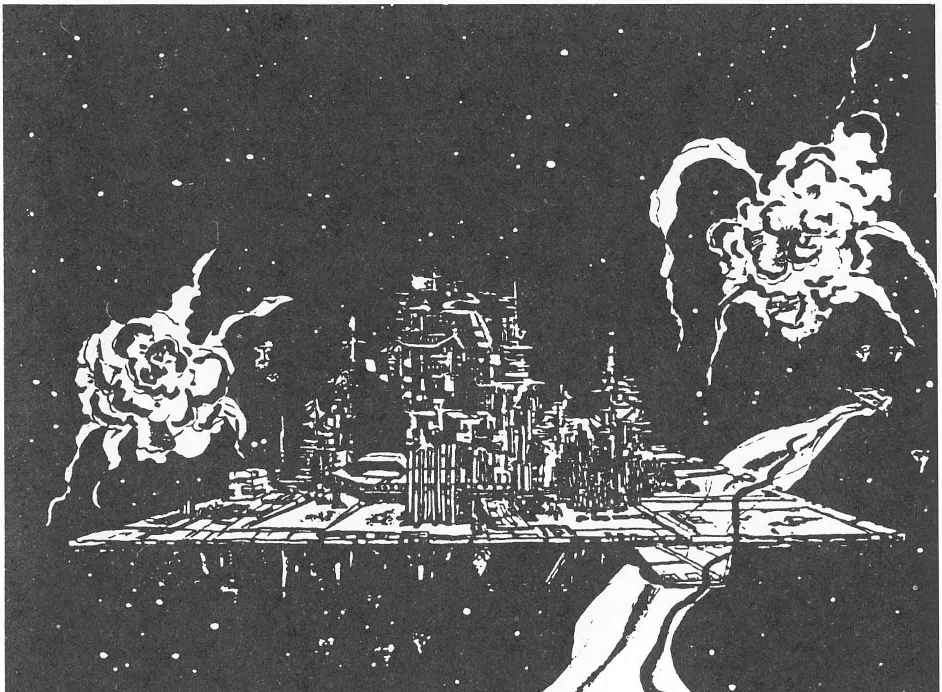
●レディー・ロボットに会話モードで「バカ」

●アントニオイノシンに会話モードで「シティ」「マチ」

●スラム街のヤクザに会話モードで「Ｔ＆Ｅ　ＳＯＦＴ」

●ピラミッド内の３番目の部屋で棚の下のほうを「ウツ」

●ＦＭ－７版ではピラミッド内でコブラ（ボツキャラクター）をだせる。その方法は，（9045　Ｉ＝７）としておいて，ピラミッドに入ればよい。



暗黒星雲 攻略のアドバイス

暗黒星雲の制作データ

- **発売元**：Ｔ＆Ｅ　ＳＯＦＴ
- **開発着手年月日**：1983年７月
- **完成年月日**：1983年12月
- **発売年月日**：1983年12月
- **対応機種・価格**：ＰＣ−8801/mkⅡ/ＳＲ(Ｄ)価格6,800円，ＰＣ−6001mk/6601/ＳＲ（Ｔ）価格4,800円，ＦＭ−7/ＮＥＷ7/77（Ｔ）価格4,800円，(Ｄ)価格6,800円，Ｓ１（Ｔ）価格4,800円
- **原作者**：横山英二
- **プログラマー**：横山英二，細川勝男，内藤時浩，加藤英治，守実克師，宮野良夫，他
- **画面デザイナー**：三浦かよ子，熊谷尚
- **製作過程**：原作→仕様書作成→グラフィック製作→プログラミング・サウンド製作→デバッグ→完成
- **総画面数**：約70

ソフトの特徴

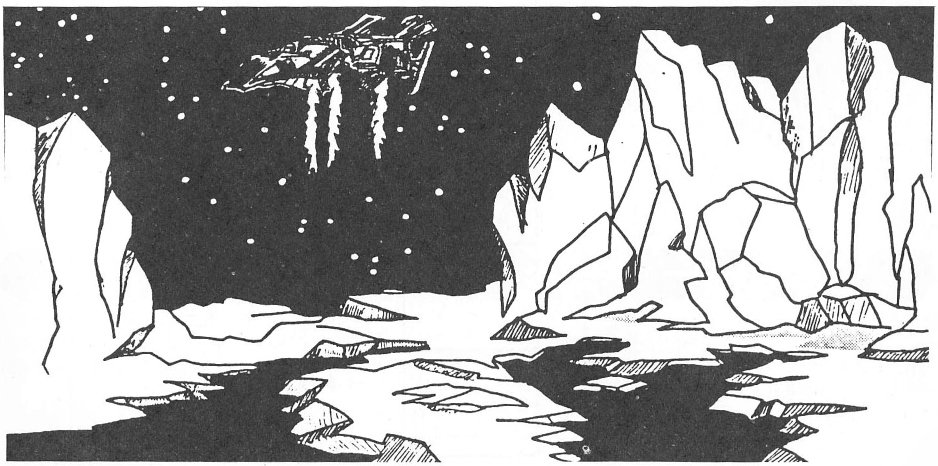
スターアーサー３部作の第２弾。今回は主人公が広い宇宙を飛び回って冒険するという設定なのだが好きな星雲名を入力するだけですぐワープできるという点が単純でいい。また，コックピット感覚で宇宙船を操縦できるというシミュレーション的要素も加わっている。さらには，ＡＶＧにアクション・ゲームを取り入れたというのも画期的だ。

製作裏話

PC−6000シリーズの戦闘シーンは，某大学生アルバイトのＴＡＩくんが作ることになっていましたが，彼はできるできるといいながら，なんと春休み２か月かかってＶＲＡＭに横ラインを描くことしかできませんでした。そして，知らぬまにＴ＆Ｅの開発から消えていました。それ以降Ｔ＆Ｅの開発では，ヘボいプログラマーのことを，ＴＡＩと呼ぶようになりました。

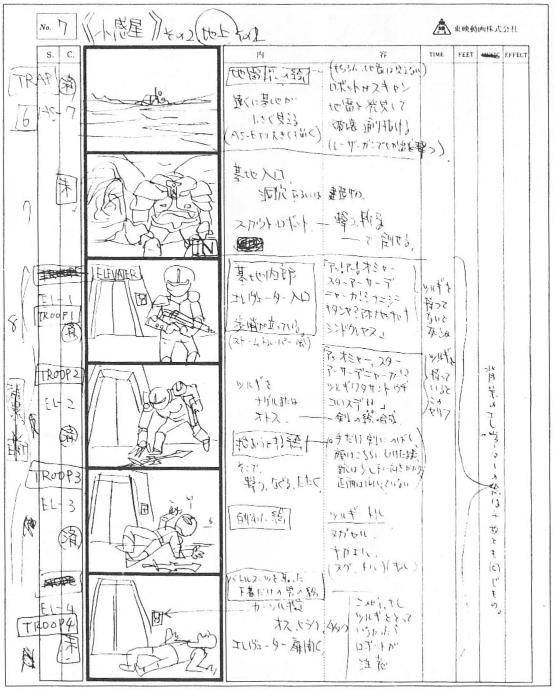
開発者からのメッセージ

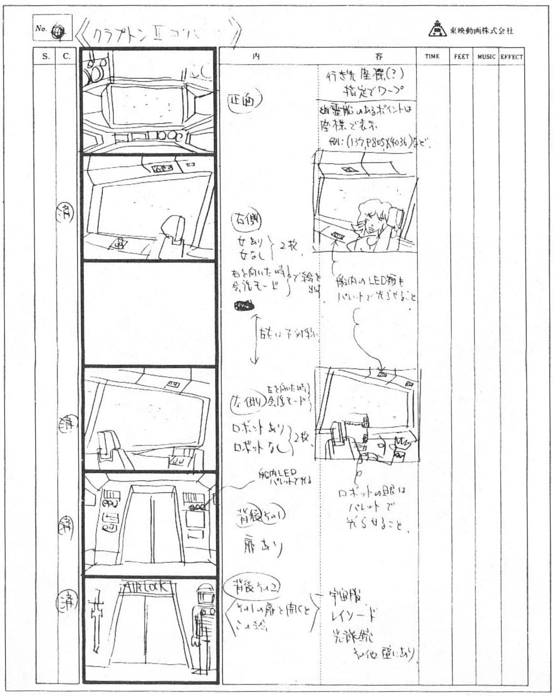
私の全く個人的な考えですが，アドベンチャー・ゲームにおけるグラフィック画面の動的部分は，映画でいう特撮シーン（ＳＦＸという軟弱な言葉は使いたくない）にあたると考えています。そういった意味で暗黒星雲には数々の特撮シーンが盛り込まれています。エレベーターで地下採掘鉱へ降りるシーンから，ラストシーンまでは(FM-7)，一見の価値ありと思うんですが……



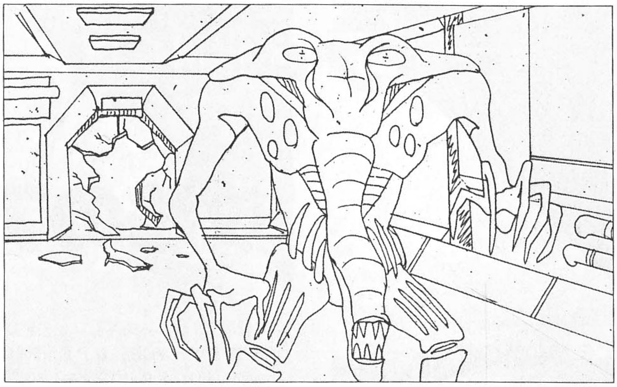
絵コンテ

Ｔ＆ＥのＡＶＧは，こうやって絵コンテを作ってから制作されるんです。まるでアニメ映画みたいでしょ？こういう絵コンテがあるから，ＶＨＤ版もすぐに作れるんでしょうね。

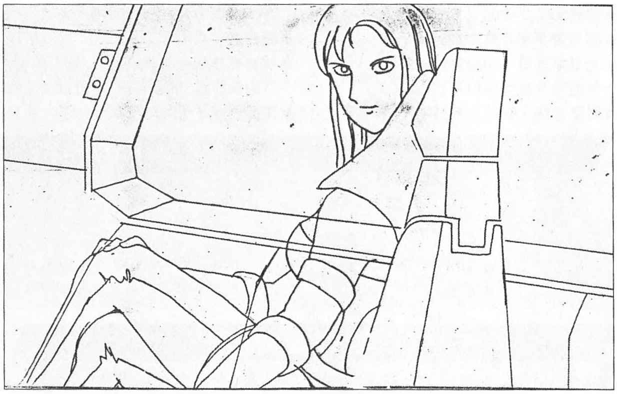




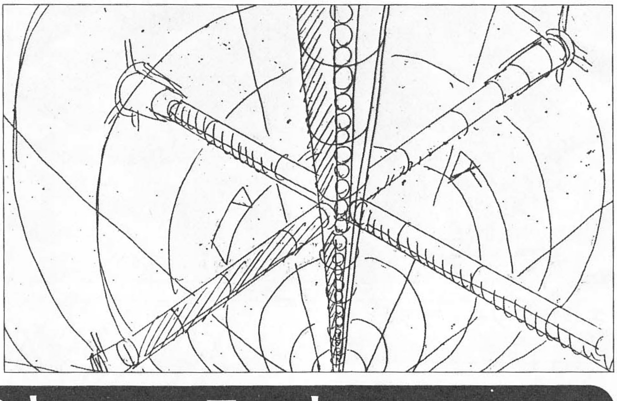
セル画紹介



①ゴーストシップの中にいるエイリアンのセル画。もしもこいつを退治しないで船から脱出しようとすると，この画面が見られるゾ！



②今回の冒険でキミの相棒となってくれるいとしのルナちゃん。くれぐれもスケベ心は起こさないように！



③ご存知ジャミル基地内のエレベーターのセル画。ゲーム中の画面だと，エレベーターの光がチカチカ光るんだよね。

レスキュー・コーナー

このゲームが解けなくて困っている人は，『惑星メフィウス』のページの原作ストーリーを読んでね。

㊙情報

- ボブを何度も「ウツ」「ケル」「タタク」
- ボブに会話モードで「チキュウ」「メフィウスカイマシタ」「ハマチ」「ブリ」「スターアーサー」「オマエ」「バカ」「マヌケ」
- ルナに会話モードで「ヌゲ」「バカ」
- ルナをホテルにさそう

テラ4001
攻略のアドバイス

テラ4001の制作データ

- ●発売元：Ｔ＆Ｅ　ＳＯＦＴ
- ●開発着手年月日：1984年７月
- ●完成年月日：1984年12月
- ●発売年月日：1984年12月
- ●対応機種・価格：ＦＭ−7/ ＮＥＷ7/77（Ｔ）価格4,800円，（3.5"ＦＤ，5FD）価格6,800円，▶ＰＣ−6001mkII/6601/ＳＲ（Ｔ）価格4,800円，（3.5"ＦＤ）価格6,800円
- ●原作者：横山英二
- ●プログラマー：横山英二，細川勝男，内藤時浩，加藤英治，宮野良夫，他
- ●画面デザイナー：三浦かよ子，中島健二
- ●製作過程：原作→仕様書作成→グラフィック製作・プログラミング・サウンド製作→デバッグ→完成
- ●総画面数：約130画面

ソフトの特徴

根強い人気を持つスターアーサー伝説シリーズの第３弾。同じ人物が同じ場所でいつも同じ格好をしているというＡＶＧの常識を破り，町の中を登場人物が歩き回っているという画期的な設定が目を引く。その他，カーソルによる対象物指定，登場人物との対話モード，敵兵士とのＲＰＧ的戦闘モードなど，新企画がふんだんに取り入れられている。ＡＶＧとしての難度も非常に高く，まさしく一世を風びしたシリーズの完結編と言えよう。

製作裏話

一見普通に描いているように見えるテラ4001の画面は，実はすべて３Ｄ処理によって，描かれています。これははやりだから３Ｄを取り入れたわけではなく，カセット版で，オンメモリーで少しでも速く，少しでも多くの画面を表示するために考えだされた，苦肉の策です。各パーツは３Ｄピクチャー・エディタによって制作され，それらを３Ｄ処理によって，拡大縮少回転，そして合成して一枚の画面を表示しています（ＦＭ−７）。

アンケート葉書で一番多かった要望が“ロールプレイングにせいっ！”というお言葉でした。お客様は神様です。ということで，なんの抵抗もなくロールプレイングの要素を取り入れてしまいました。おまけに時間の要素まで。結果，非常に難解なアドベンチャー・ゲームとなってしまいました。いまだ解けない人，ごめんなさい。

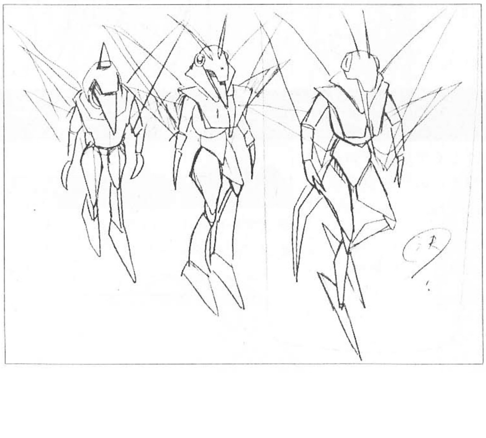
夜明けは近い。

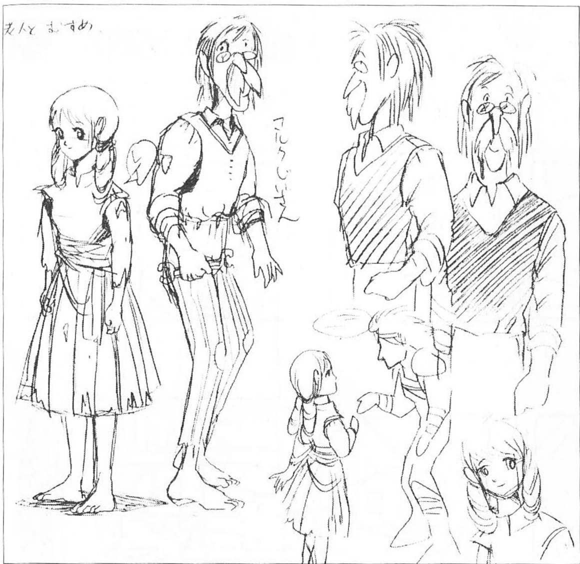
開発者からのメッセージ

足かけ３年，スターアーサー伝説につきあっていただいたみなさん，ほんとうにありがとうございました。スターアーサー伝説制作に関するエピソード等は山ほどあるのですが，もうすべてのメモリーはクリアされてしまいました（そして，プログラムも忘れてしまった……)。しかし，ハレー彗星の到来と共に，確実に帝国の逆襲ははじまります。

キャラクター・ラフ・スケッチ

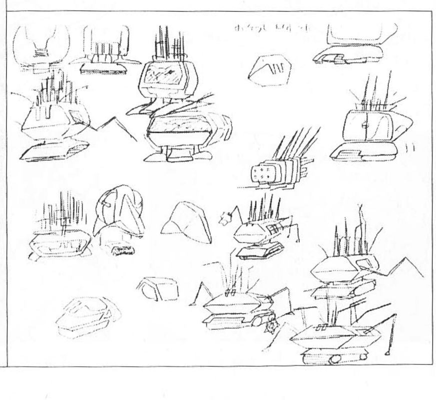
『テラ4001』に登場するいろんなキャラクターのスケッチをＴ＆Ｅ秘蔵のスケッチ・ブックからもらってきちゃいました。ウ〜ン，レイちゃんがカワイイ♥




老人とむすめ
マルクじいさん

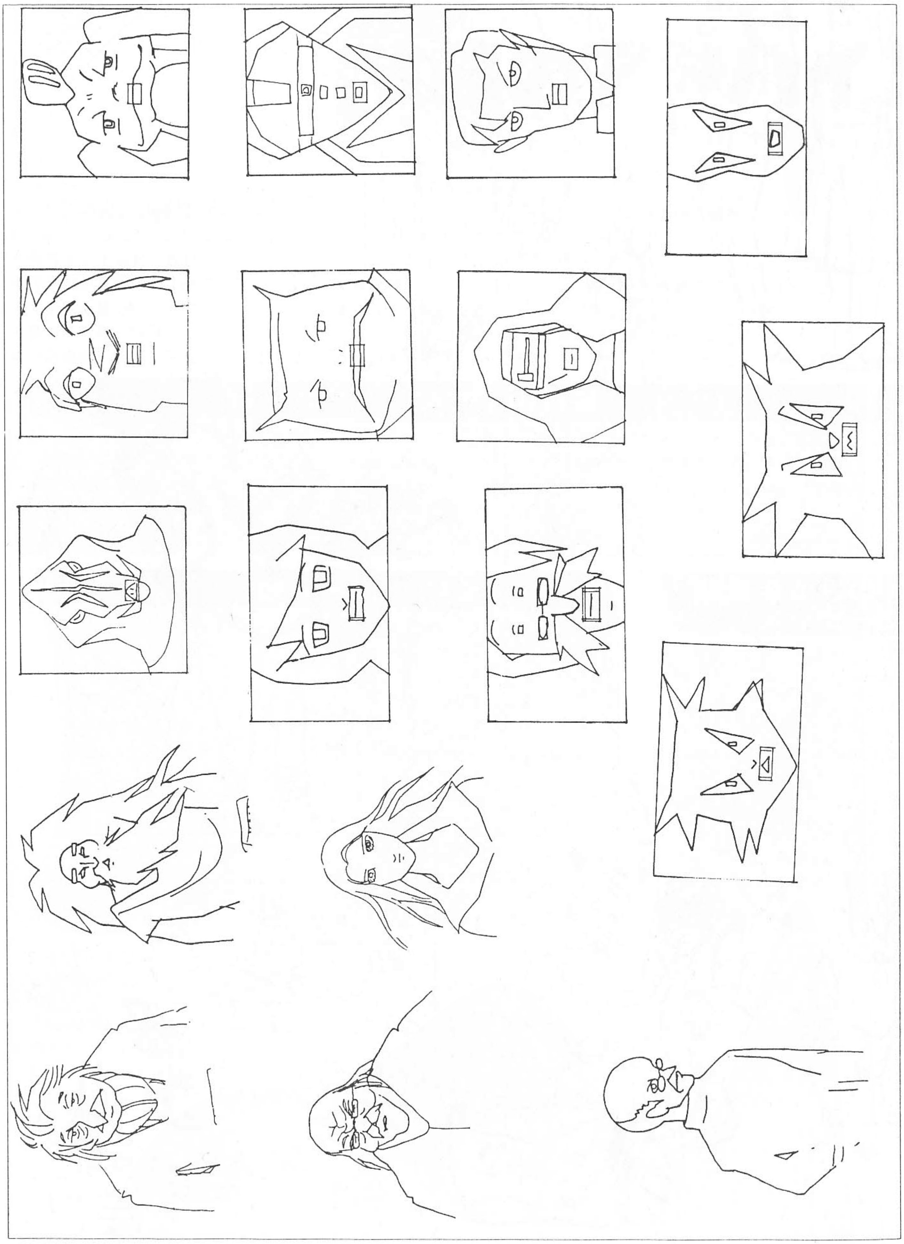



TRAA.
CITY.

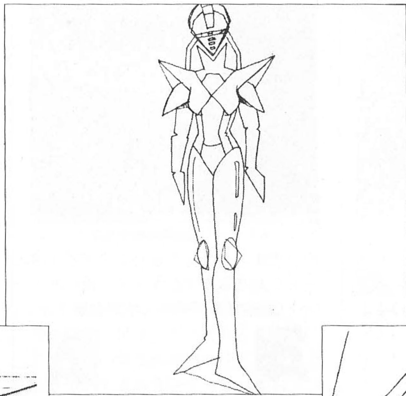


登場人物セル画

ゲーム中にでてくるキャラクター総出演のセル画で～す。アレ？　見たことのない人が何人かいるゾ？？

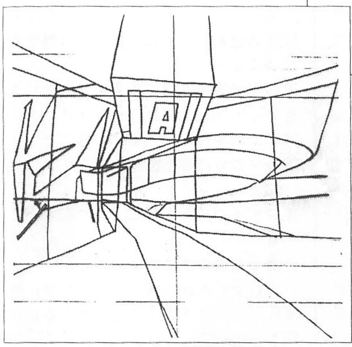


セル画

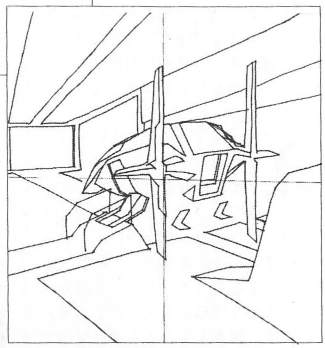


→
①にくたらしい(？)レディー・ロボットのセル画。どことなくスターウォーズの雰囲気がただよってるね。

↓
③ここまでこれたらゲームはおしまいという脱出艇のセル画。みなさん，早くこの画面が見れるようにがんばってくださいネ。



←
②シーン2のラストのスペース・ポート。ここでまちがった船に乗っちゃうとたいへんなことに……。



レスキュー・コーナー

この『テラ4001』は,『デゼニ』『サラトマ』『サザクロ』に続いて4番目に質問のハガキが多いゲーム。しかし，その80%以上が「シーン1から抜けだせない」という内容のハガキなんだ。シーン1は似たような画面ばかりでてくるので，とにかくマッピングしてみることがだいじだ。チャレ・アベのページを参考にしてもらえばいいだろう。マップが書けたら，シーン1の脱出方法を考えてみるべし。どうしてもわからない人は，以下のQ＆Aを読んでみてネ。

SCENE 1 に関するQ＆A

Q ボクが師とあおいでいる山下先生,『テラ4001』が解けない未熟なボクをどうぞお助けください。とてもたあいもない質問なのですが，シーン1のお店がたくさんならんでいるところで，どうやったらお店に入れるんでしょうか？ドアのところを「ハイル」や「アケル」など入力しましたが，ダメでした。お願い，教えて!!

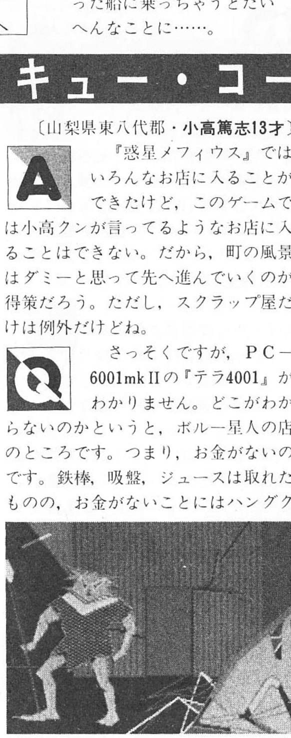
〔山梨県東八代郡・**小高篤志13才**〕

A 『惑星メフィウス』ではいろんなお店に入ることができたけど，このゲームでは小高クンが言ってるようなお店に入ることはできない。だから，町の風景はダミーと思って先へ進んでいくのが得策だろう。ただし，スクラップ屋だけは例外だけどね。

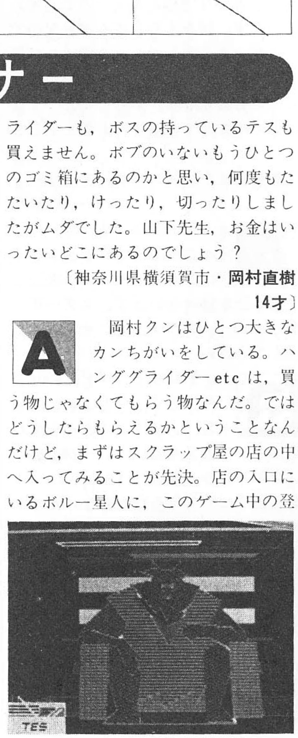
Q さっそくですが，PC−6001mkIIの『テラ4001』がわかりません。どこがわからないのかというと，ボルー星人の店のところです。つまり，お金がないのです。鉄棒，吸盤，ジュースは取れたものの，お金がないことにはハンググライダーも，ボスの持っているテスも買えません。ボブのいないもうひとつのゴミ箱にあるのかと思い，何度もたたいたり，けったり，切ったりしましたがムダでした。山下先生，お金はいったいどこにあるのでしょう？

〔神奈川県横須賀市・**岡村直樹14才**〕

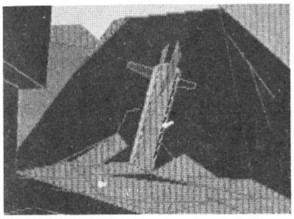
A 岡村クンはひとつ大きなカンちがいをしている。ハンググライダーetcは，買う物じゃなくてもらう物なんだ。ではどうしたらもらえるかということなんだけど，まずはスクラップ屋の店の中へ入ってみることが先決。店の入口にいるボルー星人に，このゲーム中の登



▲どうやったらお店に入れるの？



▲お金がなくて買えませ〜ん



▲このミサイルは役にたつの？

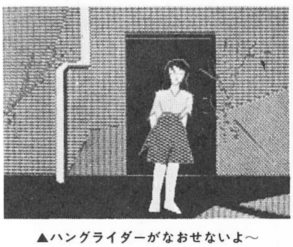
場人物の名前を言ってみよう。中へ入ることができたら，ボルー星人の親分に，キミがこの冒険で何をしようとしているのかを話してみるといい（もちろん，ジャミルに関することだヨ）。そうすれば，キミに共鳴した親分が，ただで二つの物をプレゼントしてくれるんだ。

Q 山下先生，こんにちは。今月はハガキを3枚も出してしまったAVGプレイヤーです。さて，このハガキで質問したいのは，『テラ4001』の大地にミサイルがつきささっている場面についてです。ダミーかとも思いましたが，「使えそうだ」という情報もあったので，考えています。何を入力してもダメなので「キル」と入力したら，ミサイルが爆発してしまいました。コーラを使おうとしても変化なし。いったいどうすればよいのでしょうか？　お教えください。

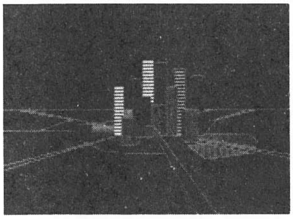
〔東京都江戸川区・**スターアーサーミルバック13才**〕

A その情報はまっ赤なウソ。ボクの知っているかぎりでは，あのミサイルの場面には何も仕かけはないはず。スターアーサーミルバッククン，気にせずに先に進んでみてね。

Q FM－7の『テラ4001』で，どうしてもこわれているハンググライダーをなおすことができません。PC－6001mkII版の方法なら知っているのですが，同じようにやってもなおせないのです。



▲ハングライダーがなおせないよ～



▲シーン1から脱出ができない

山下先生，どうしたらハンググライダーをなおせるのでしょう？

〔新潟県西蒲原郡・**木村泰規？才**〕

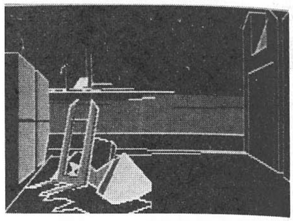
A エー？　FM－7版とPC－6001版ではハンググライダーのなおしかたがちがうって!?　木村クンはハガキにPC－6001版のなおしかたを書いてくれているけど，FM－7版もそれと同じだヨ。だって，なにしろボクはFM－7版で『テラ』を解き終えたんだから。ハンググライダーをなおしてくれるのは，シージャの町の住人のうちのだれか。縫い物が得意な人といえば，だいたいわかるよね。

Q 突然ですが，質問させていただきます。『テラ4001』でシーン1の脱出のしかたを教えてください。ハンググライダー，吸盤，鉄パイプ，ジュース，テスと取れる物は全部取ったし，レイソードにもパワーがついたし，しゃべれることは全部しゃべったし……。MAPもはじめて作りました。途中で羽のはえた変なヤツがいて，TALKしてもダメなので，「キル」したらあっけなく殺されてしまいました。

結局，センタービルから「トブ」すればいいんだろうと思ったのですが，スパイに発見されて殺されてしまった!!　いったいこれはナゼなんでしょう？　しょーがなしにMAP内を行ったりきたりしているわけですが，これでは質問をひとつにしぼることもできません。山下先生，シーン1で何をすればシーン2へ行くことができるのですか？

〔熊本県熊本市・**蔵土　滋？才**〕

A 冒頭の部分でも触れたように『テラ』に関するハガキでは，この場面についての質問がもっとも多い。他にも同じ質問をくれているのは香川県高松市の岡村加奈子ちゃん，神奈川県横浜市の堀込由記子ちゃん，etc。それでは，みなさんのご要望にお答えして，センター



▲とにかく泳げないのです

ビルからボートシティへたどり着くための条件を公開しちゃおう。

(1)空を飛ぶための道具を持っていること
(2)その道具がちゃんと使える状態であること
(3)規定の重量をオーバーしていないこと
(4)時間的条件を満たしていること
(5)シージャの都市機能が停止していること
(6)スパイに行動を察知されていないこと
(7)ある程度の体力があること

――以上の条件を満たしていれば，無事にシーン2へ行くことができるんだ。

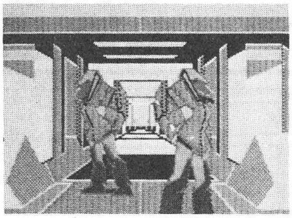
SCENE 2 に関するQ＆A

Q ボクは『テラ4001』をプレイしていてシーン1はなんとか解けたんですが，シーン2でいきなりひっかかってしまいました。サーフ・ショップでアクアラングを買いました。しかし，港のような場所で「オヨグ」すると死んでしまいます。アクアラングはマグネット装着式だそうなんですが，何のことなのかわけがわかりません。たいがいのコマンドはやりました。山下先生，どうか助けてください。

〔岐阜県岐阜市・**小野英信？才**〕

A ウン，このアクアラングの使いかたは，なかなかむずかしい。泳ぐためとか空気を吸うため――なんていう平凡な使いかたをしているようじゃダメ。このアクアラングを使って，ボートシティの町に大事件を起こしちゃえばいいのダ。アクアラングっていうのは酸素がいっぱいつまっているから，衝撃を与えてやると大爆発を起こすこともあるんだヨ。

Q さっそくですが，山下大大だ～い先生，『テラ4001』でジャミルトルーパーが2



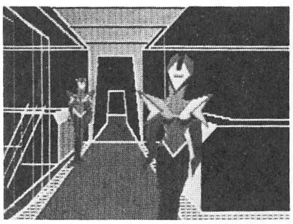
▲ジャミルトルーパーがジャマ！

人で守っている宇宙港の入口のような場面がありますよね？　あれはいったい何なのですか？「ウツ」「キル」と入れたら「バショヲワキマエテクダサイ」だって。あの2人は敵じゃないんですか？（ダミーとも思えんし…）そこで山下先生にお願いです。何をするのか教えてください。おねげーします。

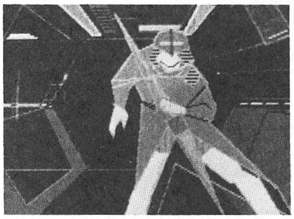
〔熊本県熊本市・**熊本のスターアーサー？才**〕

A 熊本のスターアーサークン，キミがこの場面で悩むのは無理もない。ここのトリックにはボクも脱帽しちゃったくらいなんだから。検問をしている2人のジャミルトルーパーは，どうやっても殺すことはできないんだ。ここでは，「おびきだし」という超高等テクニックを使っちゃうしかない。一つ前の小野クンの質問のⒶにある大事件を起こして，ジャミルトルーパーをその事件の場所へおびきだしちゃえばいいんだ。キミはその間にスタコラサッサと検問を突破しちゃうってわけサ。

Q 『テラ4001』のシーン2の税関のところで，ゴンダーに聞いたとおり「カセリアさまにハンバーグをおとどけにいくところです」とレディーロボットに言っても全然通してくれません。集中力もグラフいっぱいになっているのに，どうして!?　それから，そのレディー・ロボットに3回キスすると，Hな言葉が出てきて税関を通してくれるのですが指名手配されて死んでしまうのです!!



▲レディー・ロボットが通してくれない



▲カセリアに勝てない！

山下先生，どうしたら税関を突破できるのか教えてください。

〔千葉県市川市・**相川博紀13才**〕

A シーン2では，この場面で悩んでる人が1番多いんじゃないかな？　相川クンが考えているとおり，ゴンダーに聞いた言葉をレディー・ロボットに話すので正解なんだけど，その言葉をちょっとアレンジしてやらないとダメなんだ。キミがおとどけするのは，ハンバーグなんかじゃないよね。もちろん，ウソをうまくつくためには，集中力（CONCENTRATION）もかなり必要だヨ。

SCENE 3 に関するQ＆A

Q こんにちは，山下先生。『テラ4001』のシーン3に，カセリアと対決する場面がありますが，「キル」とか「ウツ」とか入力してもカセリアに切られて殺されてしまいます。体力は万全なんですけれど勝てません。こんなボクをどうか助けてください。

〔東京都江戸川区・**秋葉道彦16才**〕

A さあ，ここが『テラ4001』の最後の難関だ。キミの武器はあの伝説の剣レイソード。しかし，カセリアは剣術にすぐれていて，いかにキミの武器が強力といえども，正面からむかっていったのでは勝ち目はない。ここはワン・クッション置いて，キミとカセリアの位置関係を変えちゃえばいいのだ。ただし，東西南北などという移動方向を入力しているようじゃダメ。アソコで使ったのと同じ動詞を入力すればいいんだヨ。

●

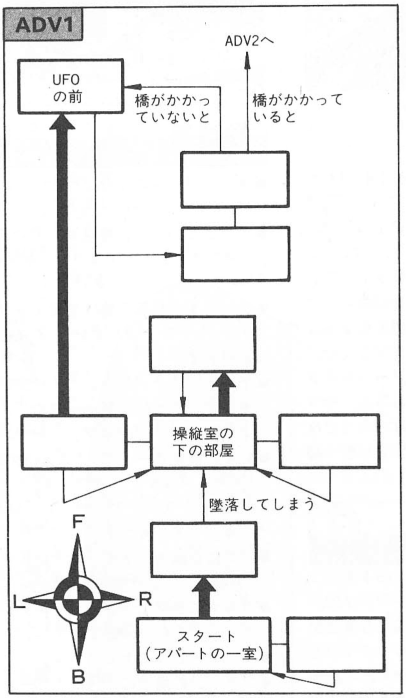
質問の多い『テラ4001』だけど，以上のレスキューでだいたいわかってもらえたかな？　このゲームは，体力・集中力を，戦ったりねたりして上げながら死なないように行動していくのがコツだョ。いざというときにものをいうのは，やっぱり体力なんだからね。シーン1のラスト，シーン2の税関，シーン3のカセリアがポイントだと思うから，このレスキューを読んでチャレンジしてみてネ。それにしても，スターアーサー伝説が終わってしまったのは名ごりおしい……。

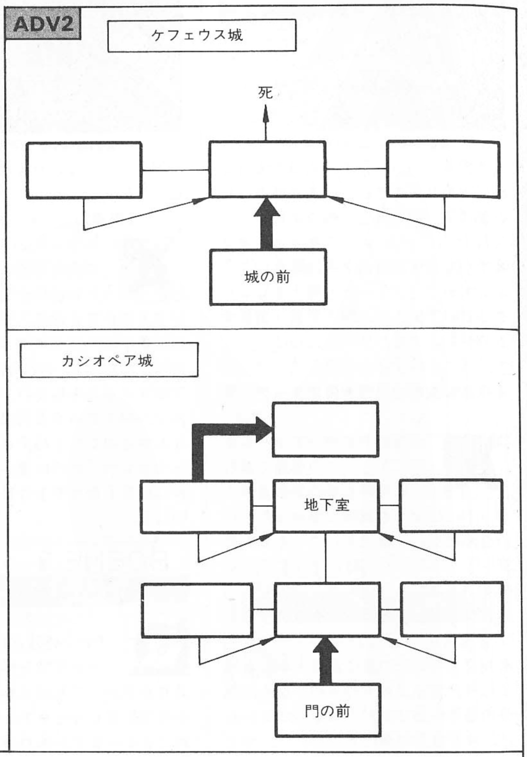
㊙情報

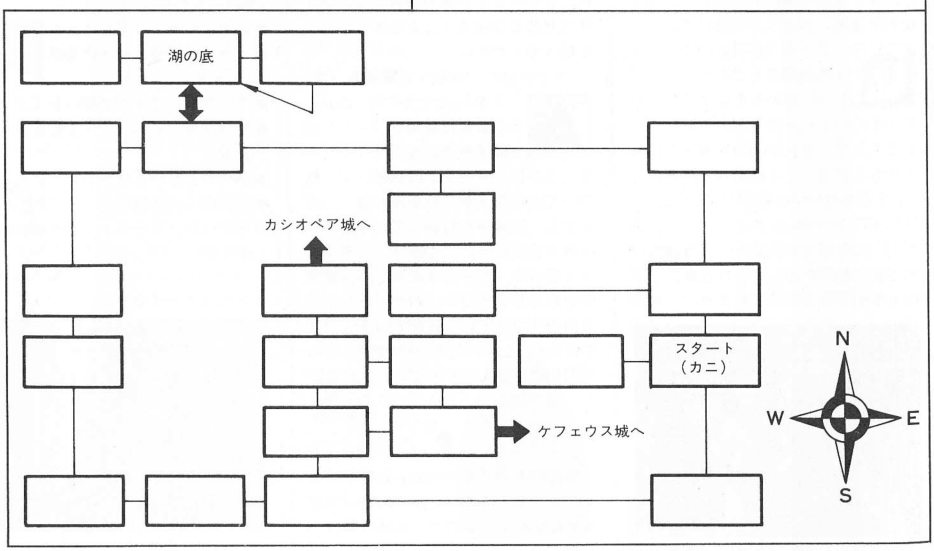
- スクラップ屋の子分に「キス　スル」「ハナス　レイソード」
- シーン2の市民に会話モードで「ハマチ」「ビデオディスク」「オンナ」「セラミックディスク」
- シーン1の登場人物に会話モードで「レイ」「ワタシハダレ」「T＆E SOFT」
- アントニオイノシンに「イノシン　ナグル」または会話モードで「メフィウス」「テツパイプ」「ナマエ」
- レイに会話モードで「ワタシハダレ」「スキ」「ルナ」「カワイイ」「ブス」「トシ」「スターアーサー」「ジャミル」「イイオンナ」
- ボブに会話モードで「カクレルナ」「T＆E」「ジサツスル」「ジャミル」
- コルクに会話モードで「ナニヲシテイル」「PC−6001トハナニ」
- センタービルの上で「ネル」
- ブリッジの兵士に「⇥＋スペース・キー」
- レディ・ロボットにキスを3回する
- スクラップ屋のボスに会話モードで「ツオイ」
- サーフ・ショップで商品を「トル」
- スペース・ポートで乗る船をまちがえる」
- シーン3でレイソードを「ノム」
- ゴンダーに会話モードで「アンコクセイウン」「ナマエ」「ナニヲシテイル」

AVG攻略用ホワイト・マップ

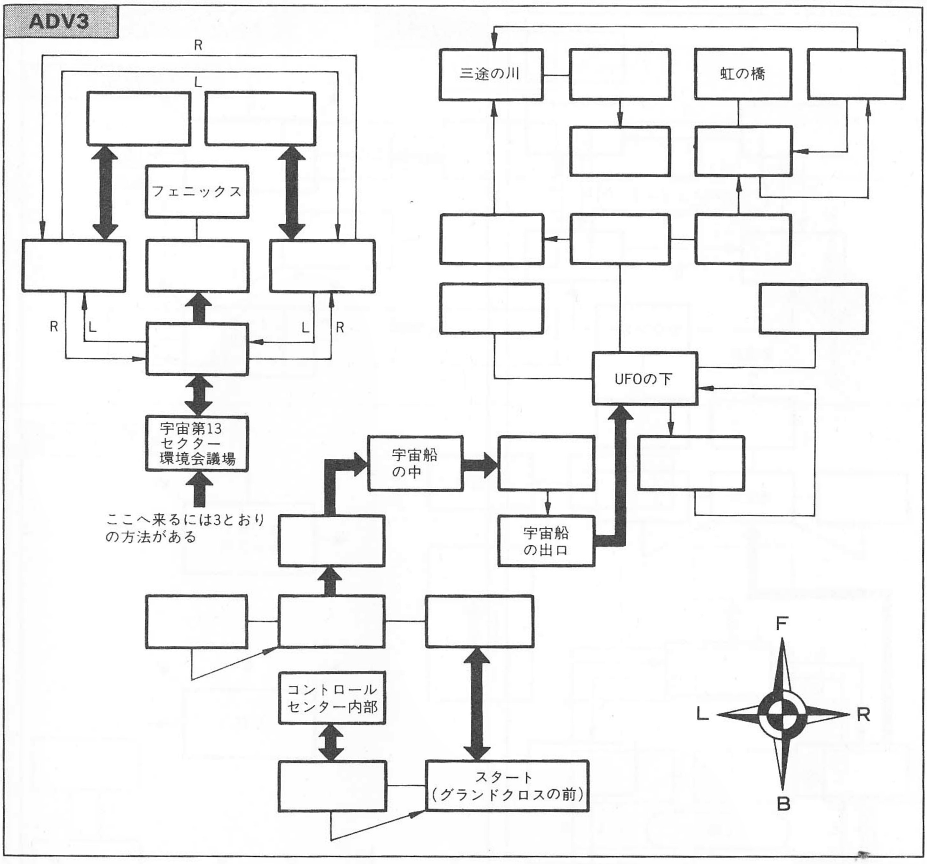
サザンクロス



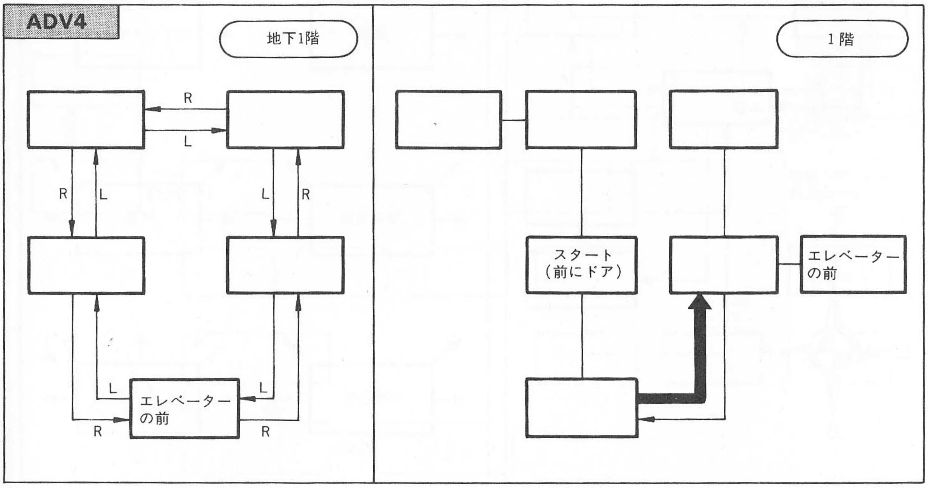


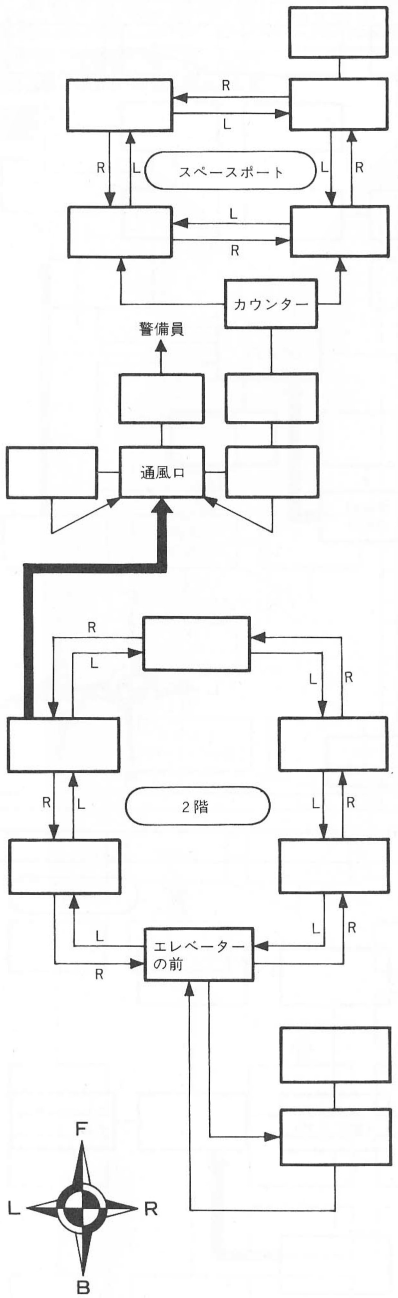


ADV3

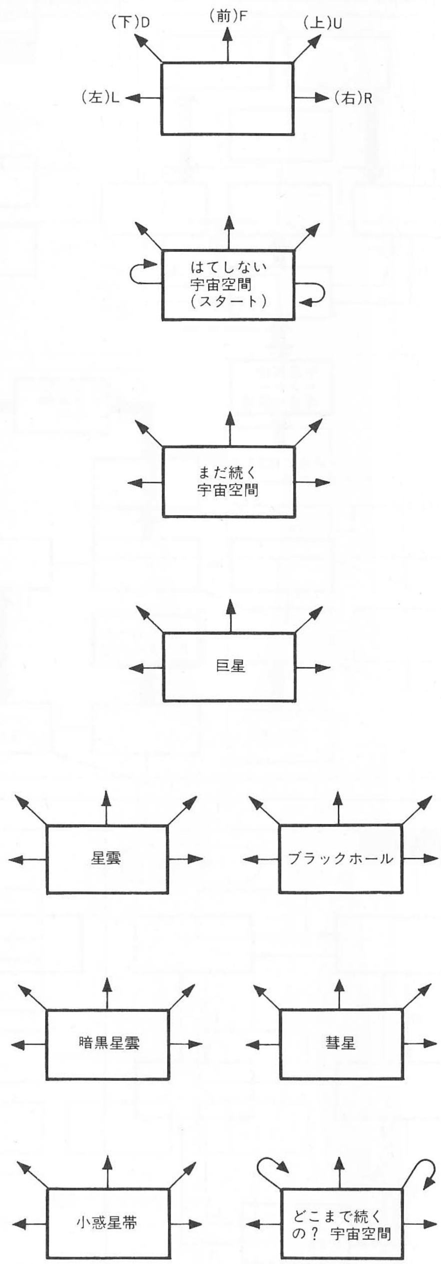

R
L
フェニックス
R
L
L
R
宇宙第13
セクター
環境会議場
ここへ来るには3とおり
の方法がある
三途の川
虹の橋
UFOの下
宇宙船
の中
宇宙船
の出口
コントロール
センター内部
スタート
(グランドクロスの前)
F
L
R
B

ADV4


地下1階
R
L
R
L
L
R
L
L
エレベーター
の前
R
R
1階
スタート
(前にドア)
エレベーター
の前

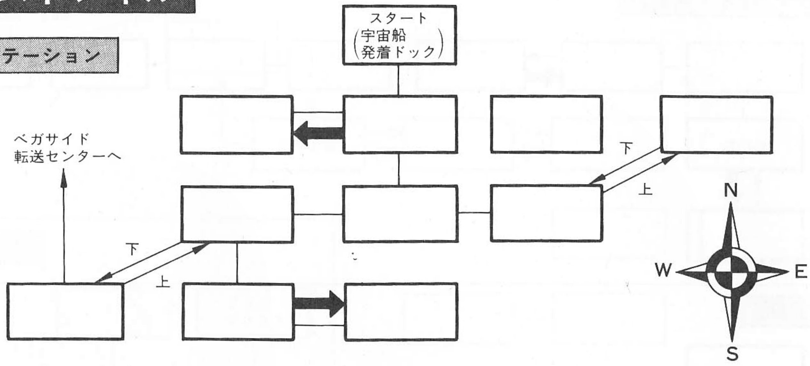

R
L
R
L
スペースポート
L
R
L
R
カウンター
警備員
通風口
R
L
L
R
R
L
2階
L
R
L
L
R
エレベーター
の前
R
F
L
R
B

ADV5

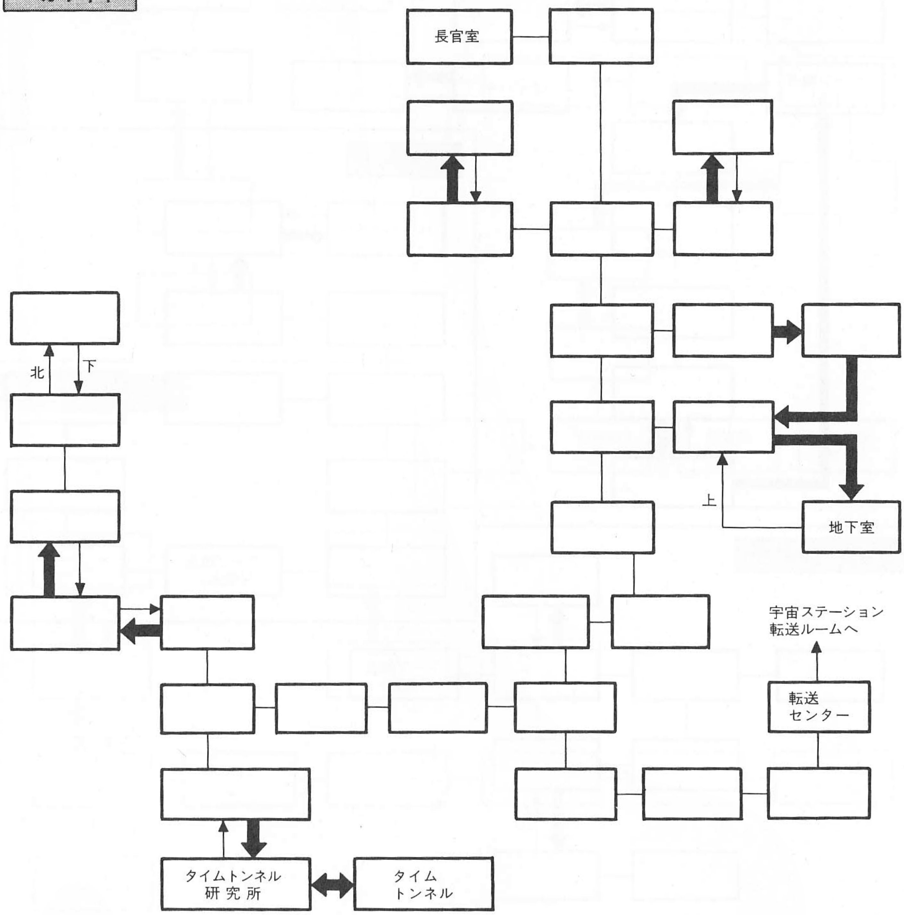

(下)D
(前)F
(上)U
(左)L
(右)R
はてしない
宇宙空間
(スタート)
まだ続く
宇宙空間
巨星
星雲
ブラックホール
暗黒星雲
彗星
小惑星帯
どこまで続く
の？ 宇宙空間

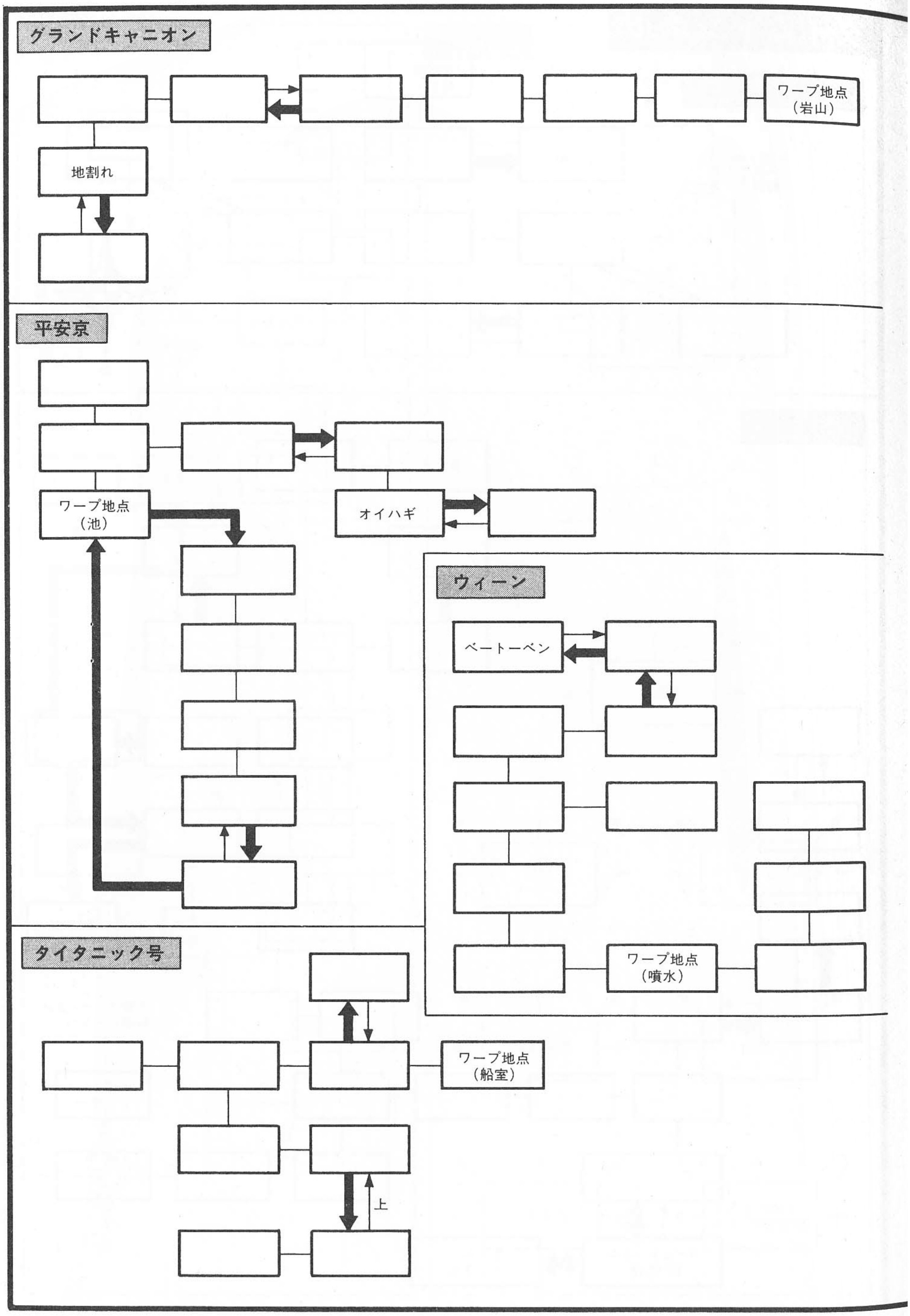
タイムトンネル

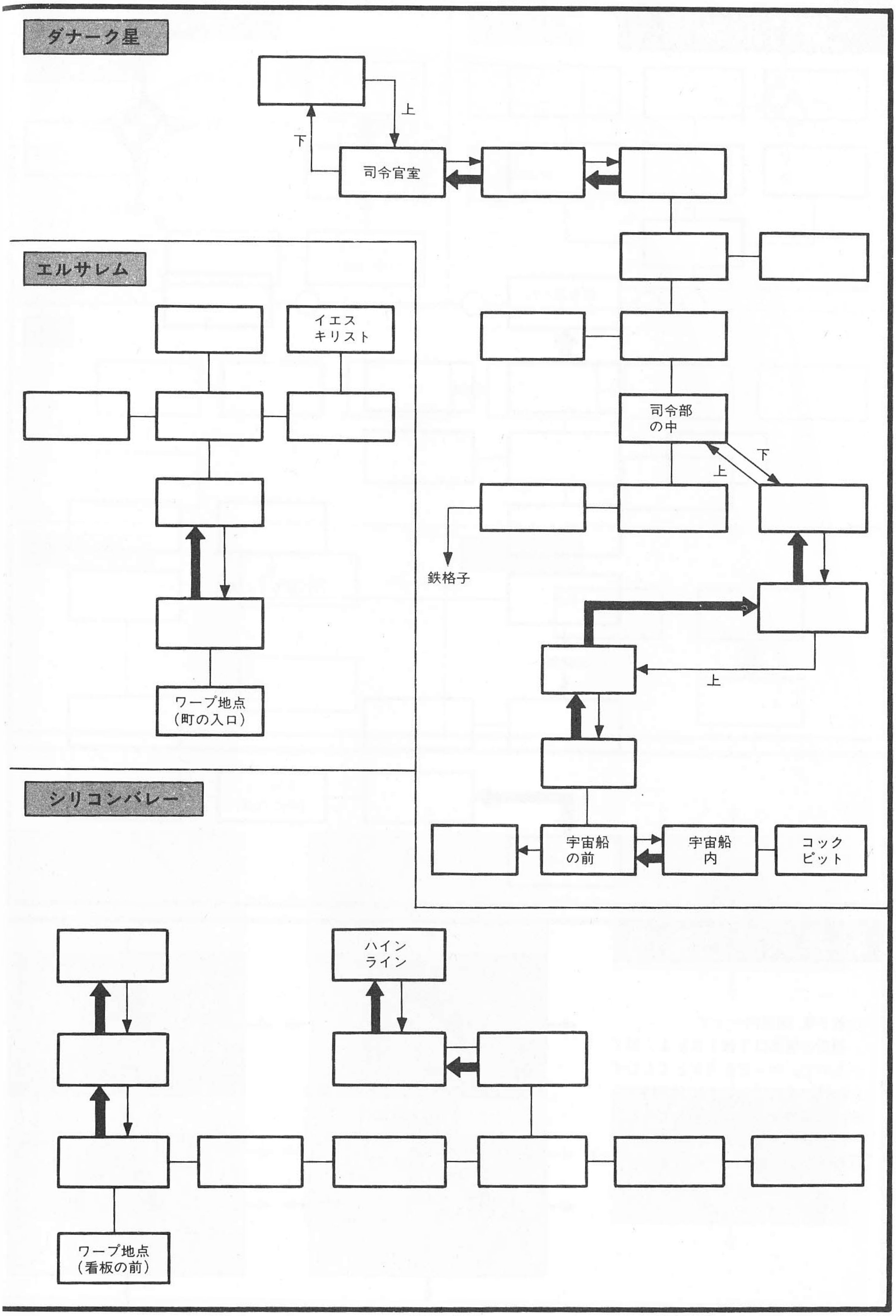
宇宙ステーション



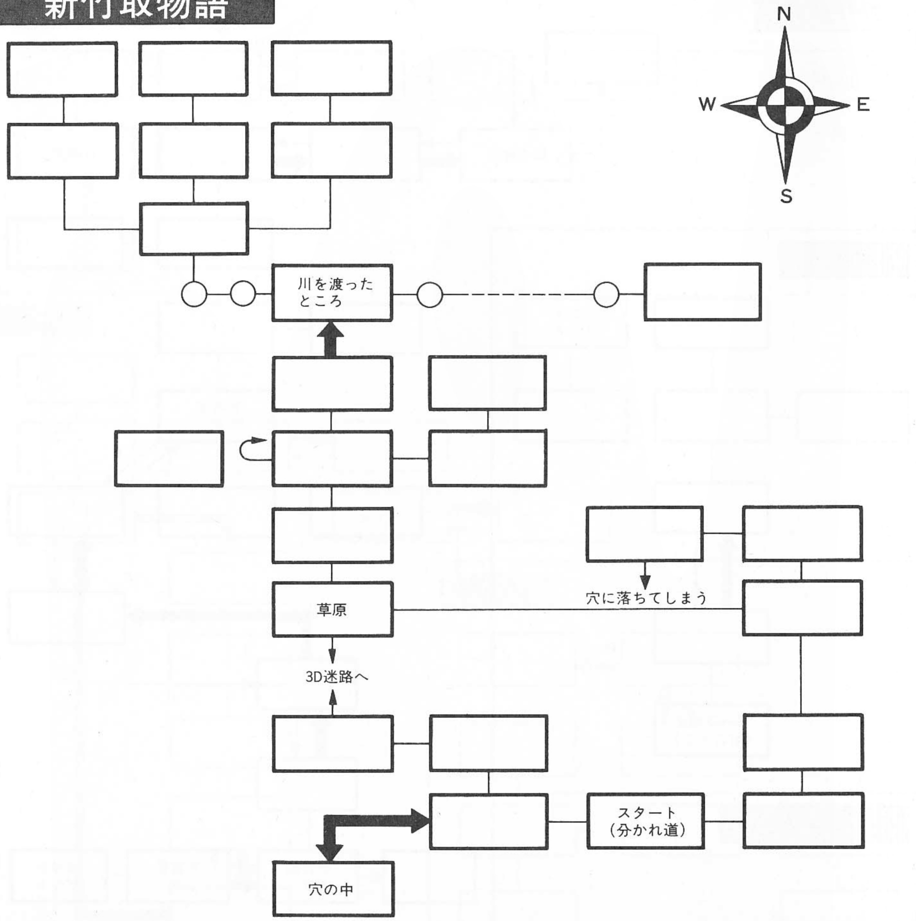
ベガサイド




グランドキャニオン
ワープ地点
（岩山）
地割れ
平安京
ワープ地点
（池）
オイハギ
ウィーン
ベートーベン
ワープ地点
（噴水）
タイタニック号
ワープ地点
（船室）
上

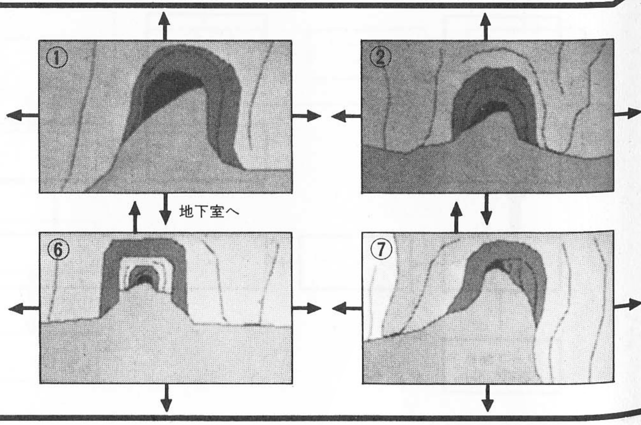

ダナーク星
上
下
司令官室
司令部
の中
下
上
鉄格子
上
宇宙船
の前
宇宙船
内
コック
ピット
エルサレム
イエス
キリスト
ワープ地点
(町の入口)
シリコンバレー
ハイン
ライン
ワープ地点
(看板の前)

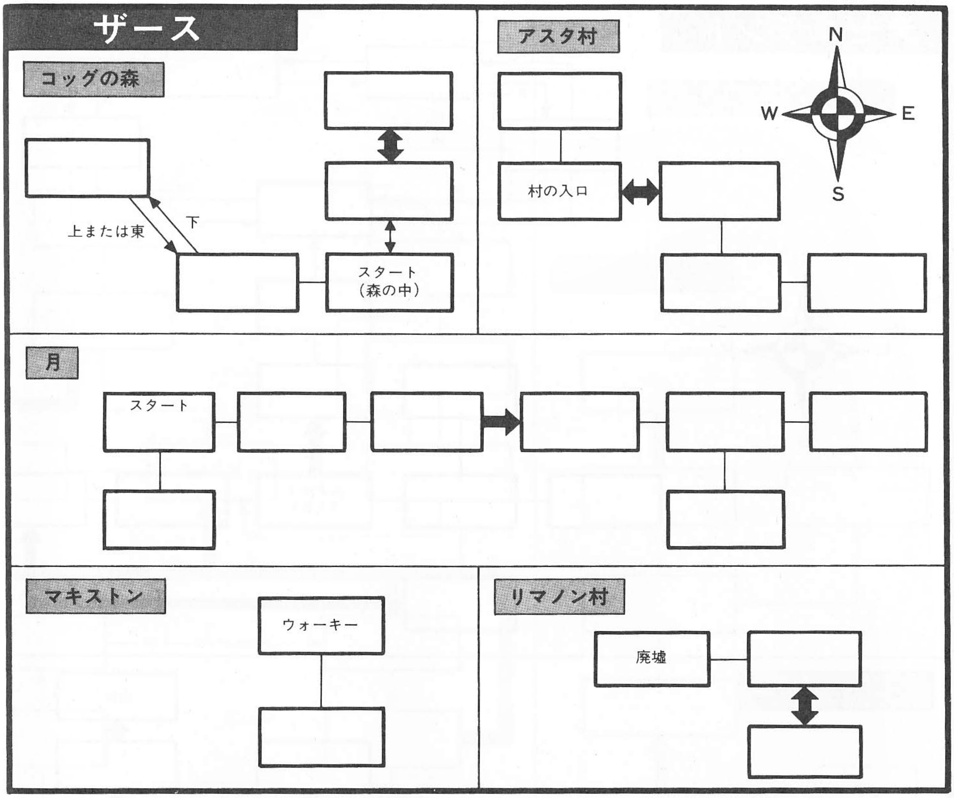
新竹取物語

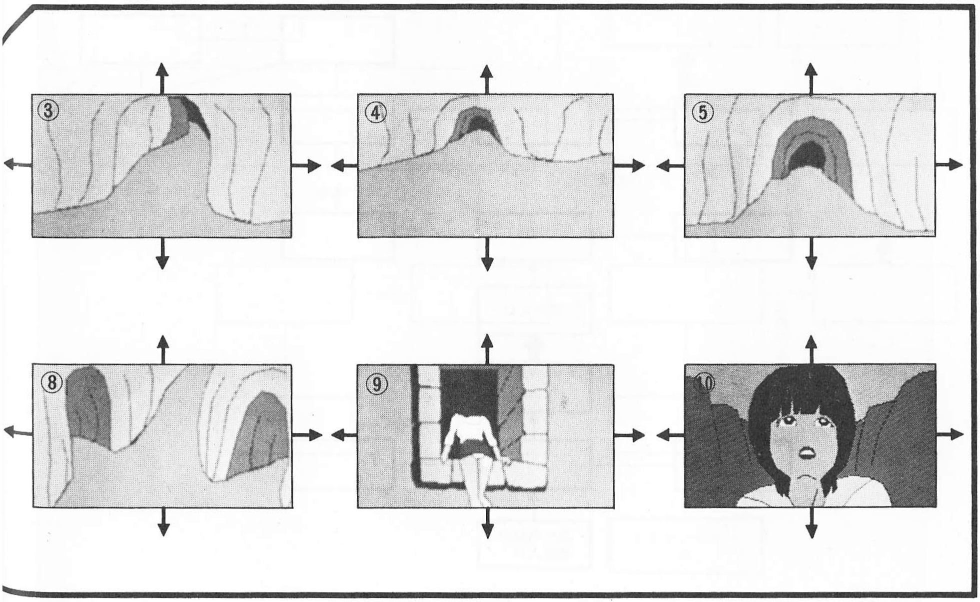


軽井沢誘拐案内

☆第5章　洞窟内マップ
洞窟の場面は1枚1枚がよく似ているので，マッピングがとてもむずかしい。そこで，ここに洞窟内の全画面に番号をつけて掲載してみた。それぞれの矢印の先に，その方向へ進むと何番の場面にでられるのかを記入してほしい。(進めないときは，×印を書けばいいんだヨ)。

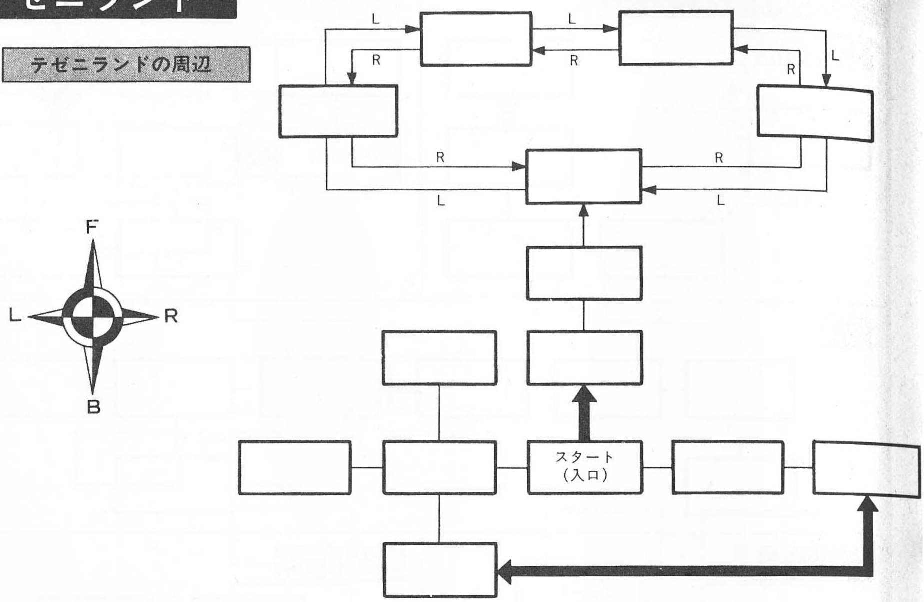



ザース
コッグの森
上または東
下
スタート
（森の中）
アスタ村
N
W
E
S
村の入口
月
スタート
マキストン
ウォーキー
リマノン村
廃墟

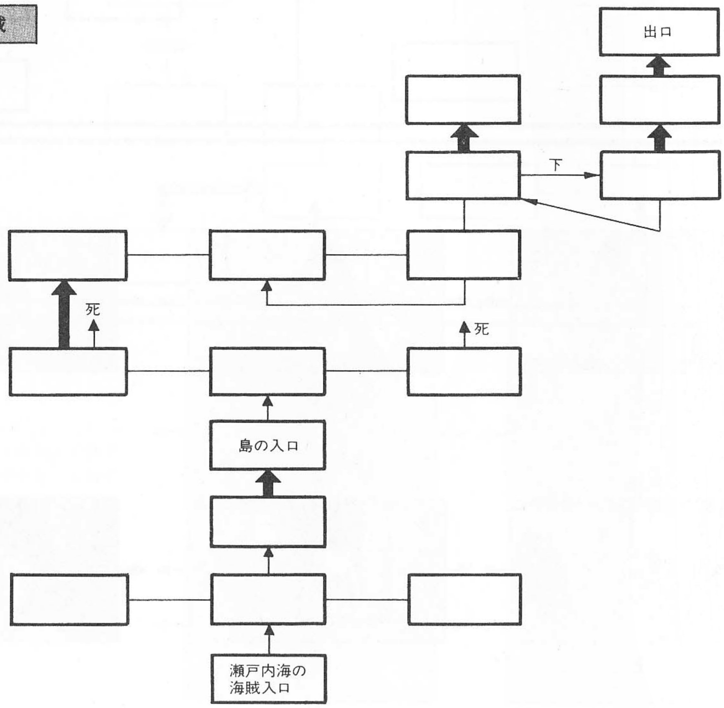

③
④
⑤
⑧
⑨
⑩

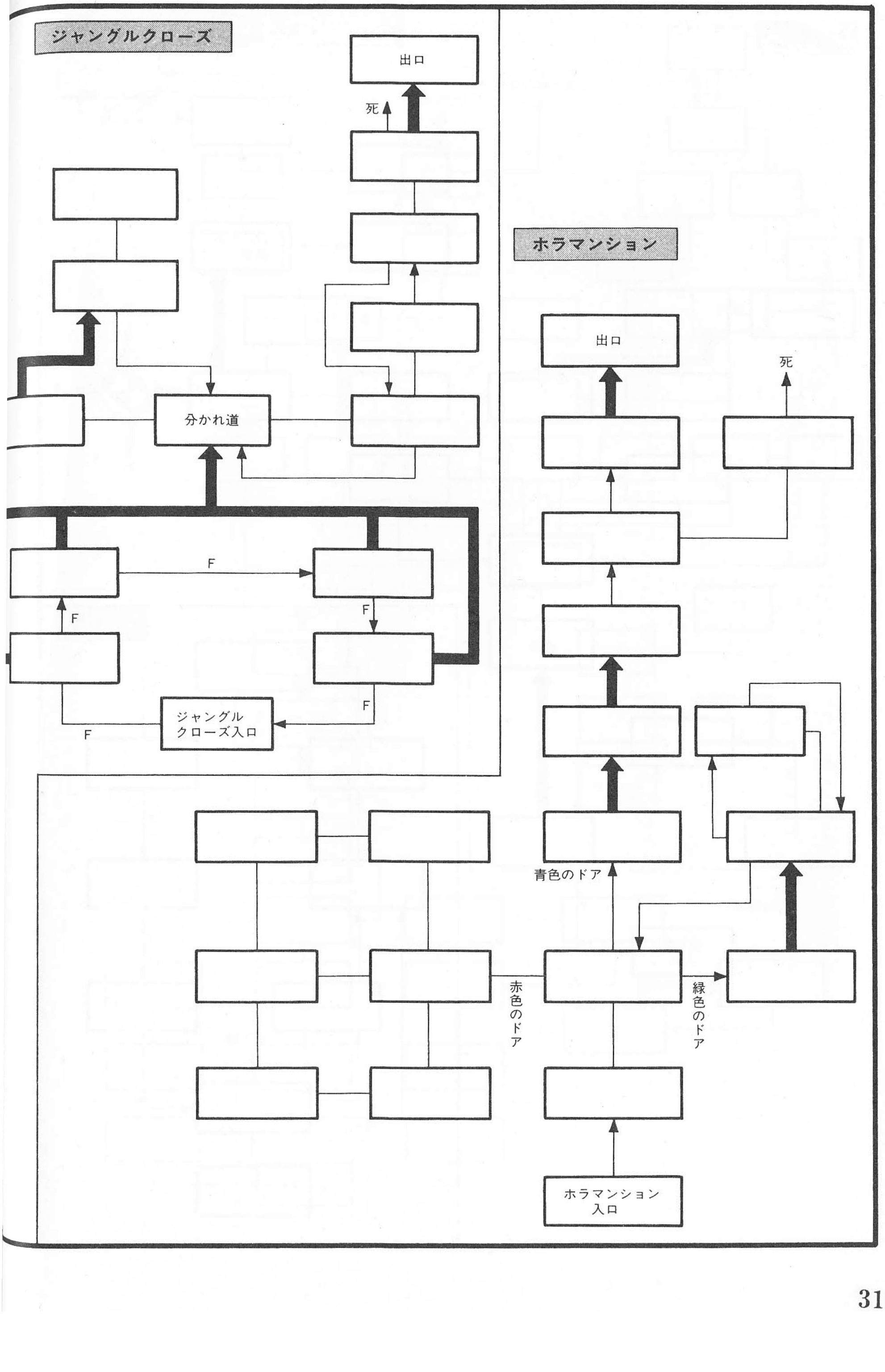
テゼニランド

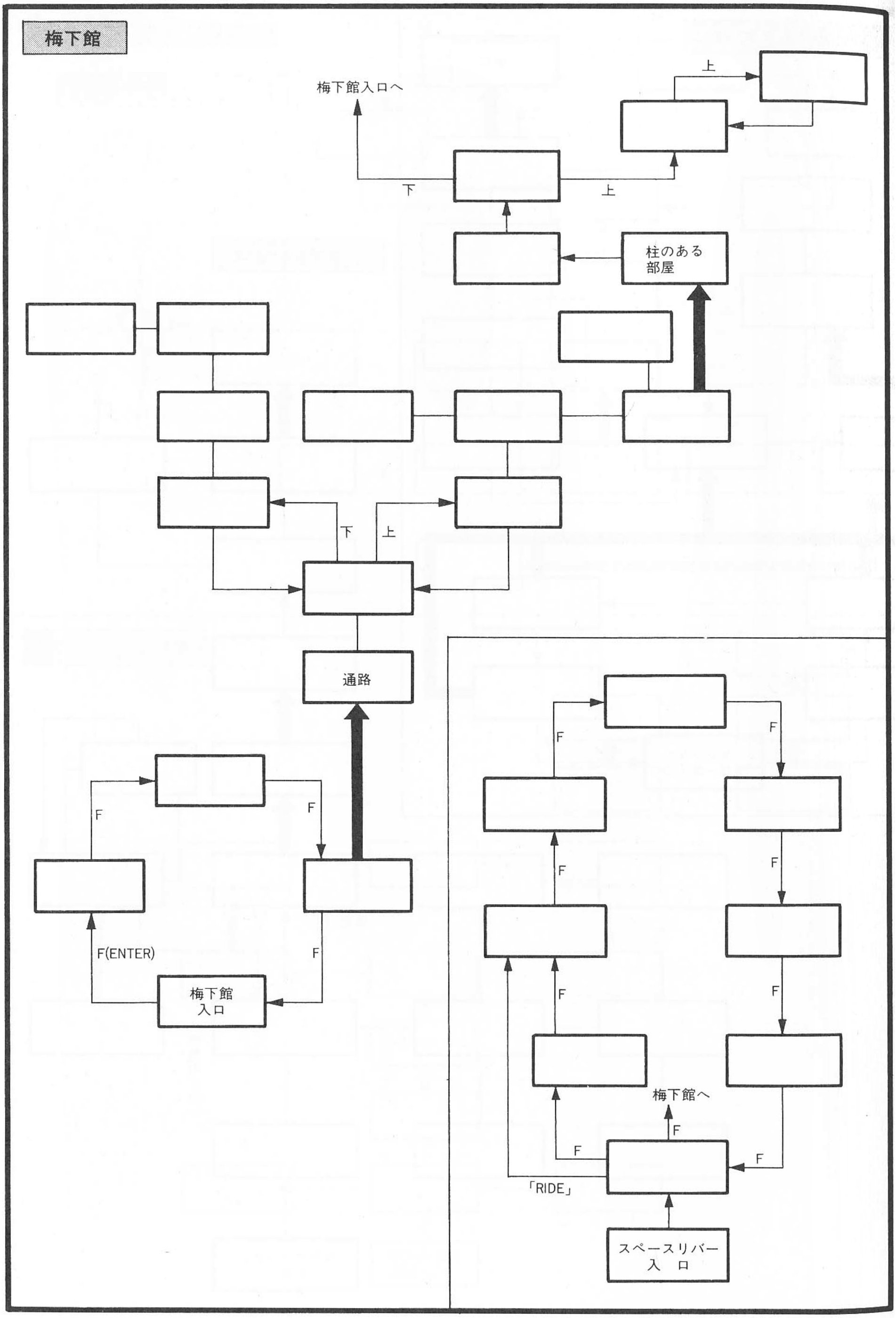
テゼニランドの周辺



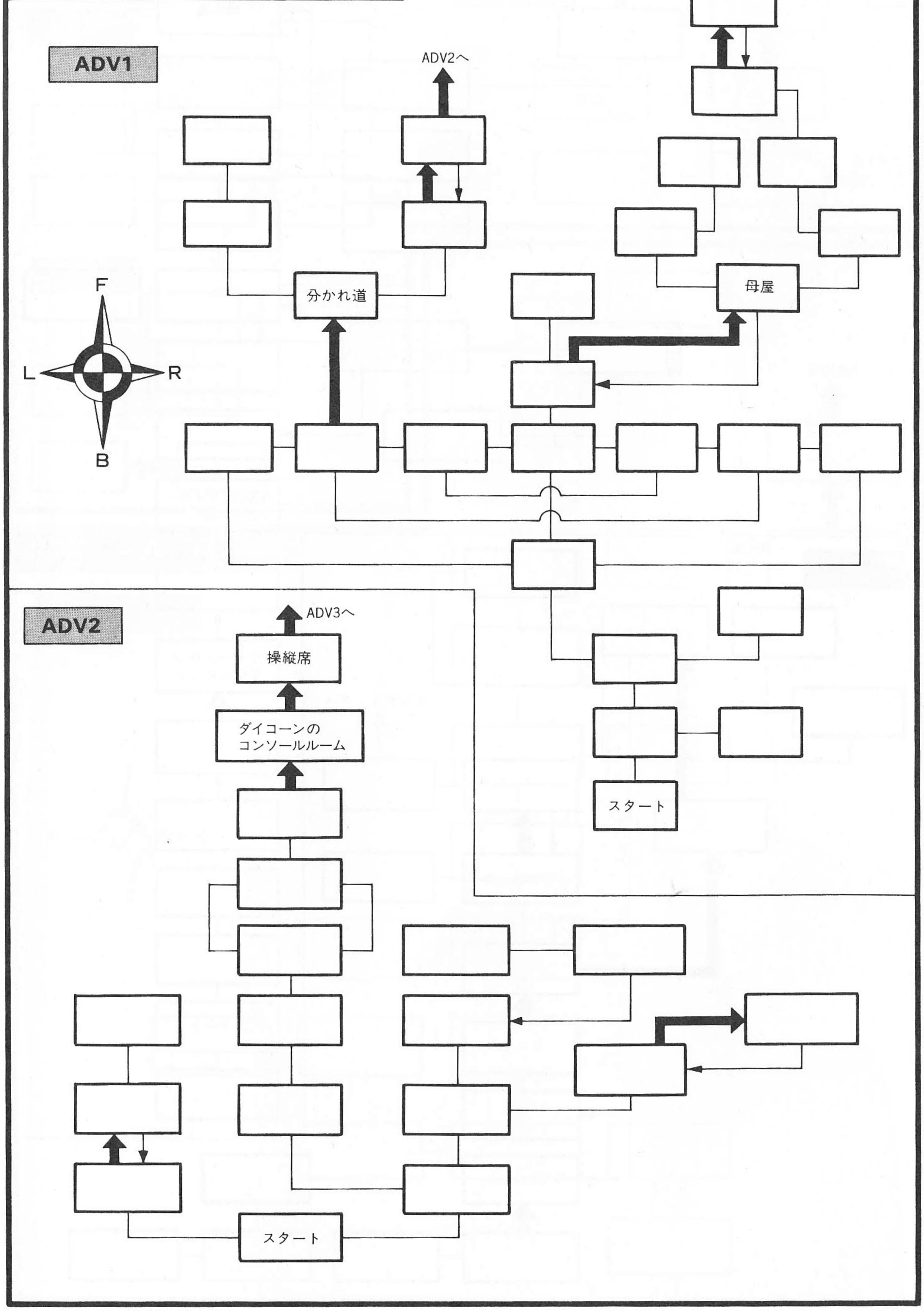
瀬戸内海の海賊

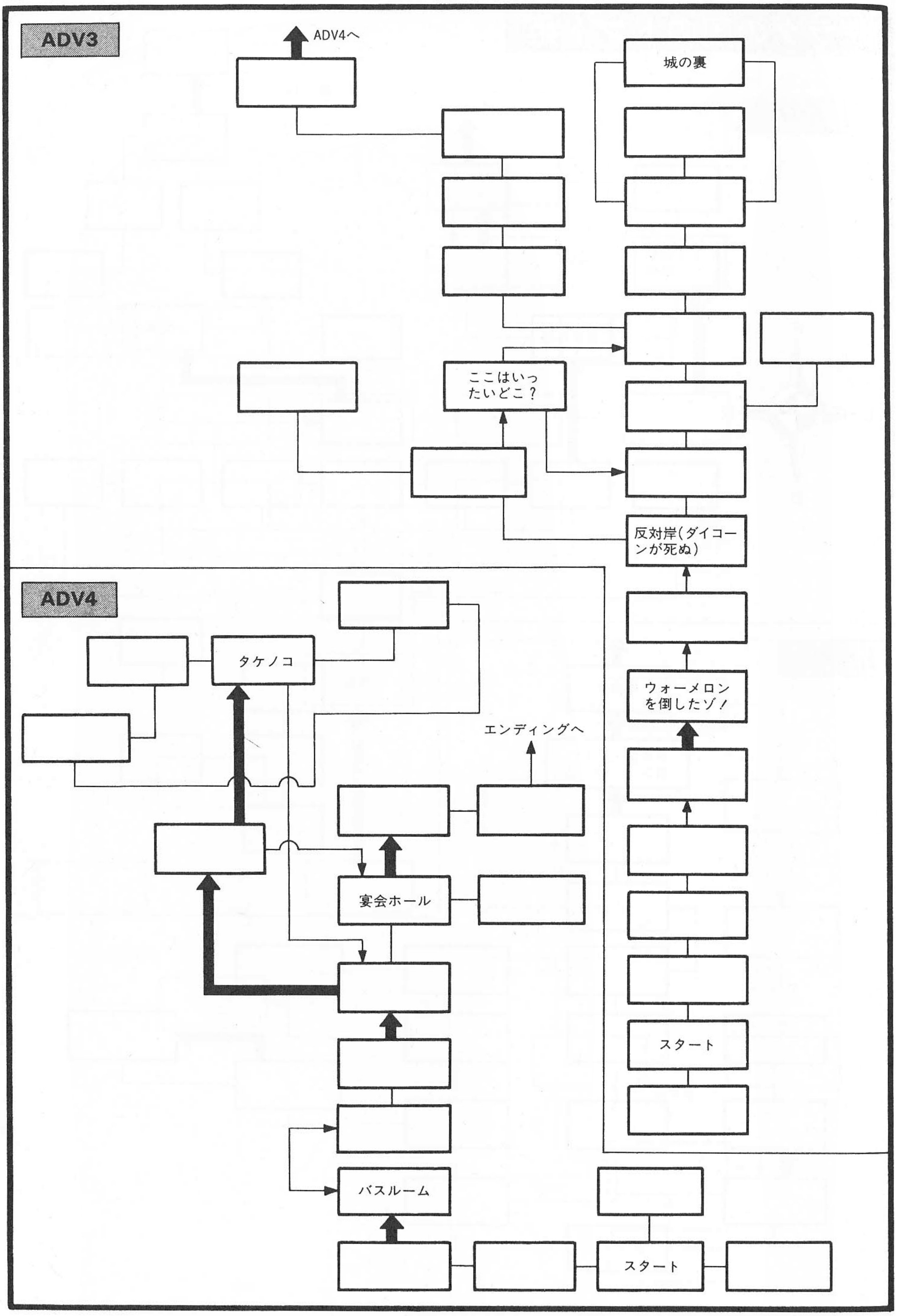



ジャングルクローズ
出口
死
分かれ道
F
F
F
F
F
ジャングル
クローズ入口
ホラマンション
出口
死
青色のドア
赤色のドア
緑色のドア
ホラマンション
入口

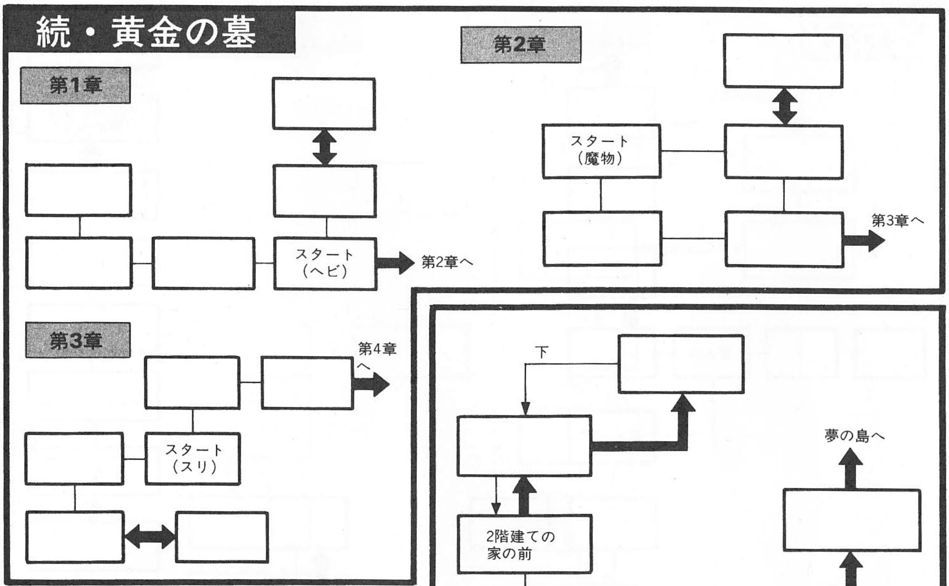

梅下館
梅下館入口へ
上
下
上
柱のある部屋
下
上
通路
F
F
F(ENTER)
F
梅下館入口
F
F
F
F
F
F
梅下館へ
F
F
F
「RIDE」
スペースリバー入口

サラダの国のトマト姫

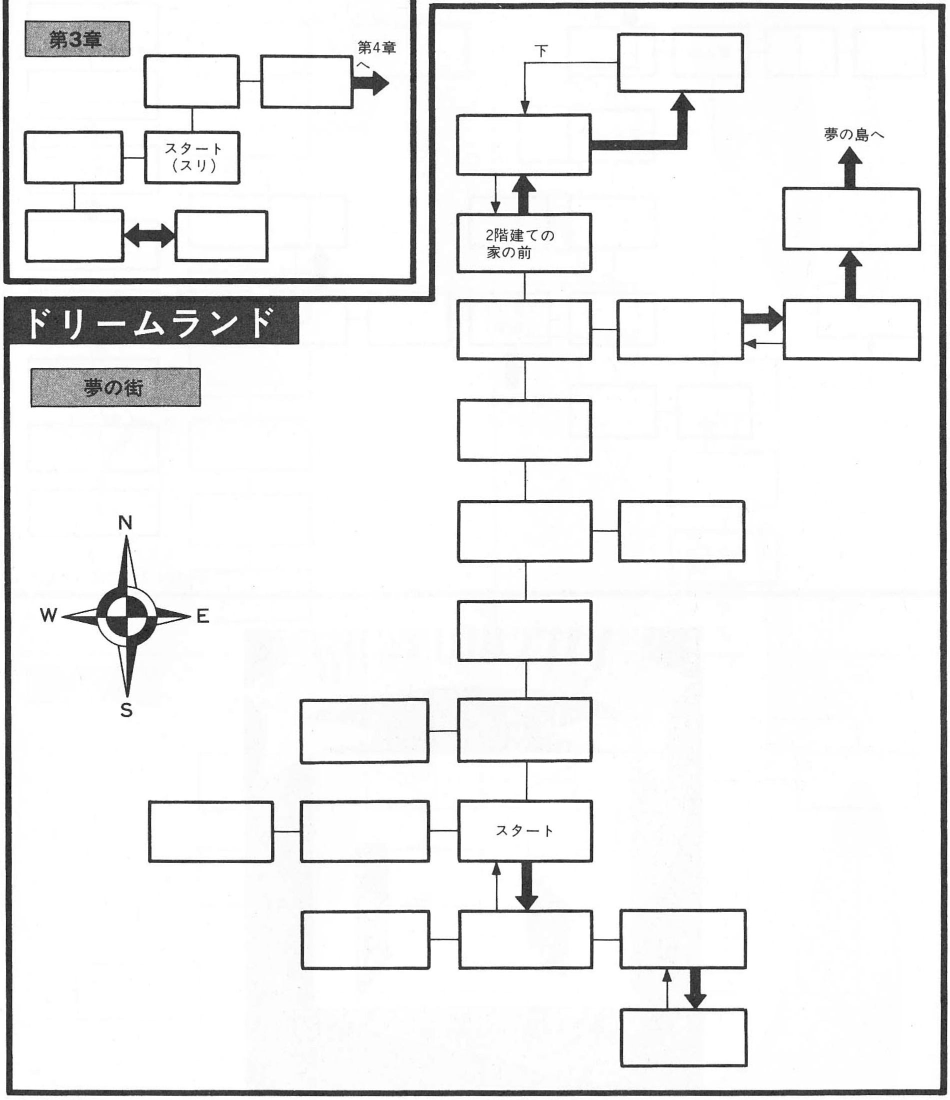

ADV1
ADV2へ
F
L
R
B
分かれ道
母屋
ADV2
ADV3へ
操縦席
ダイコーンの
コンソールルーム
スタート
スタート

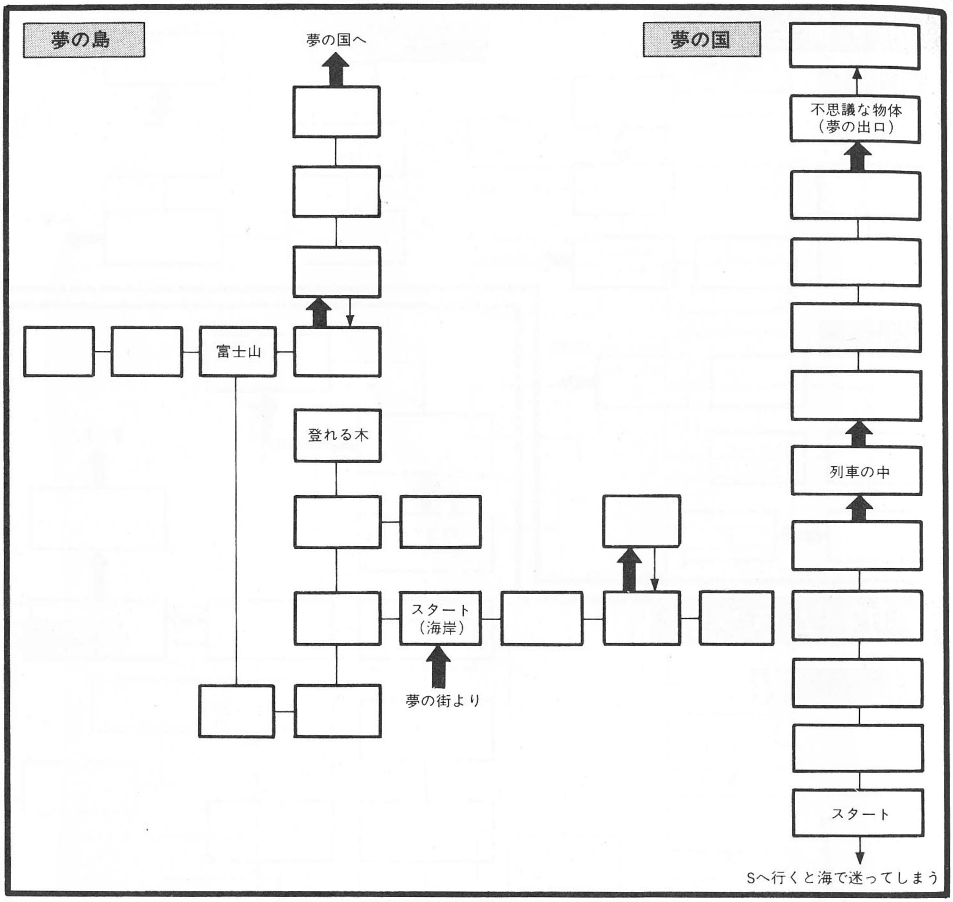

ADV3
ADV4へ
城の裏
ここはいったいどこ？
反対岸(ダイコーンが死ぬ)
ウォーメロンを倒したゾ！
スタート
ADV4
タケノコ
エンディングへ
宴会ホール
バスルーム
スタート

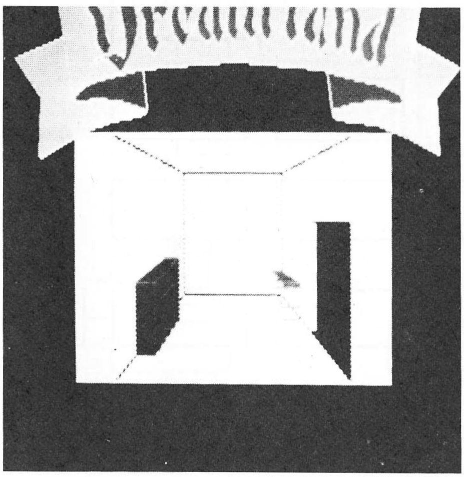
続・黄金の墓



ドリームランド

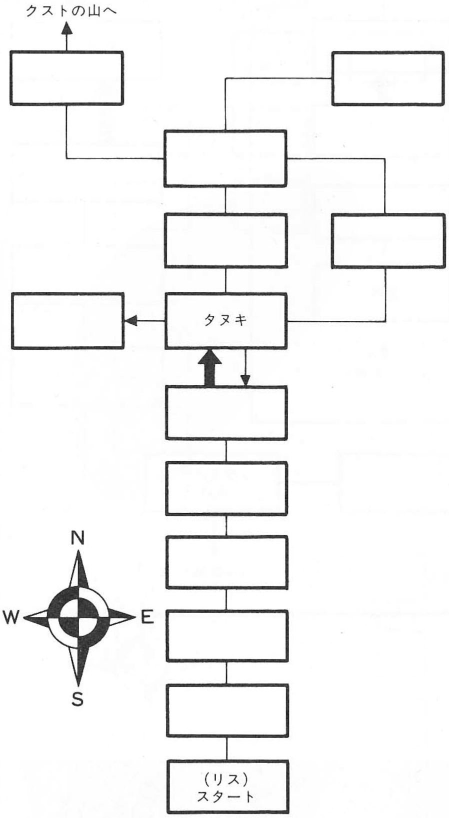



夢の島
夢の国へ
富士山
登れる木
スタート
(海岸)
夢の街より
夢の国
不思議な物体
(夢の出口)
列車の中
スタート
Sへ行くと海で迷ってしまう

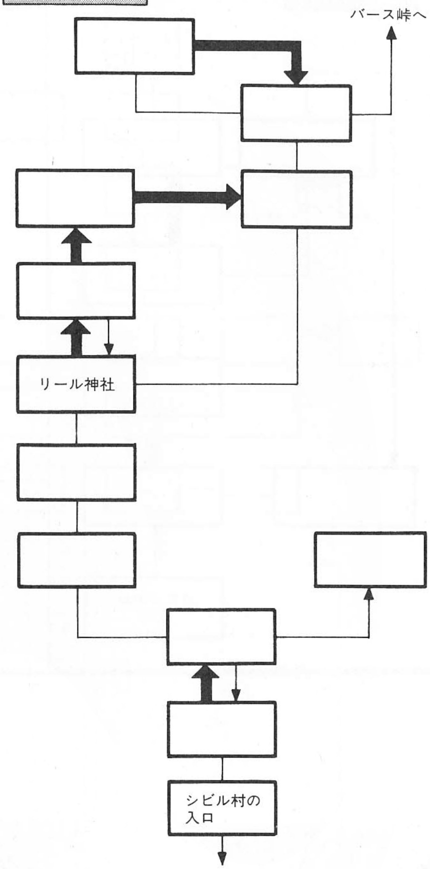


はーりぃふぉっくす

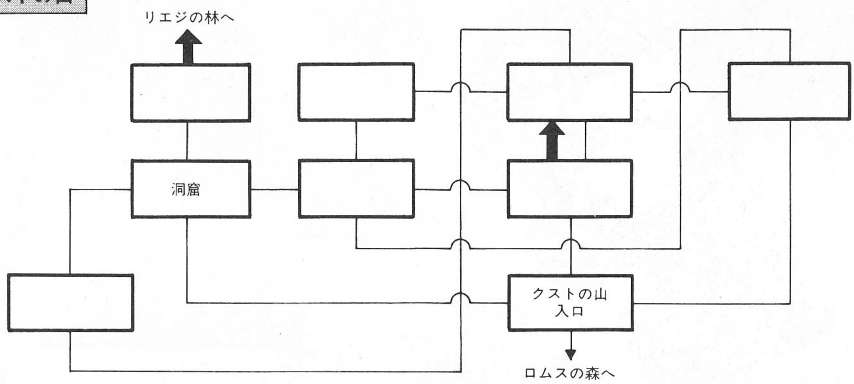
ロムスの森

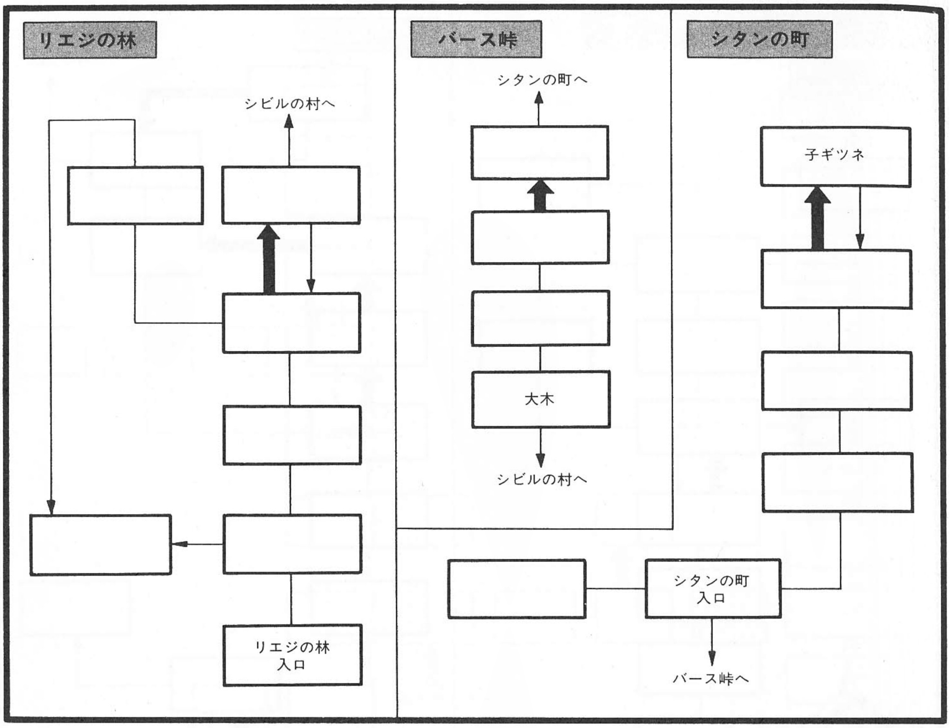


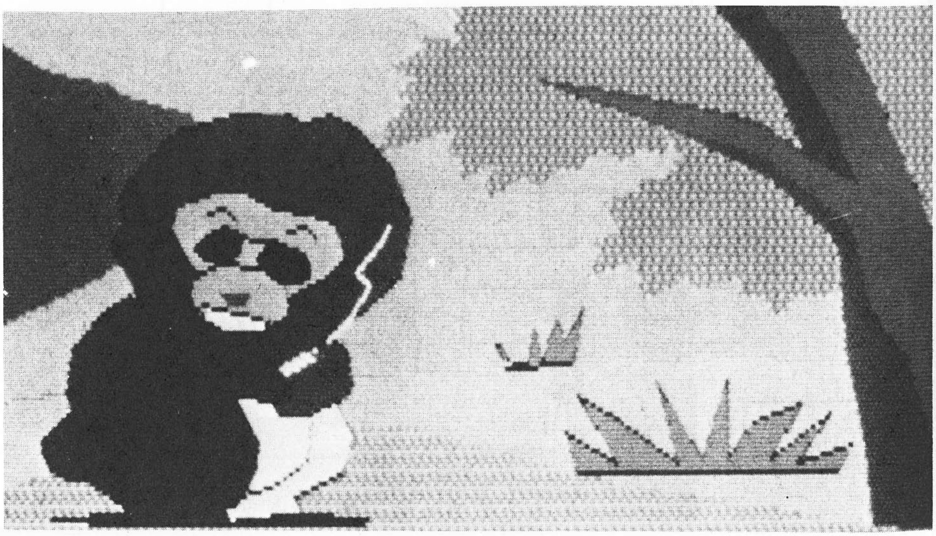
シビルの村



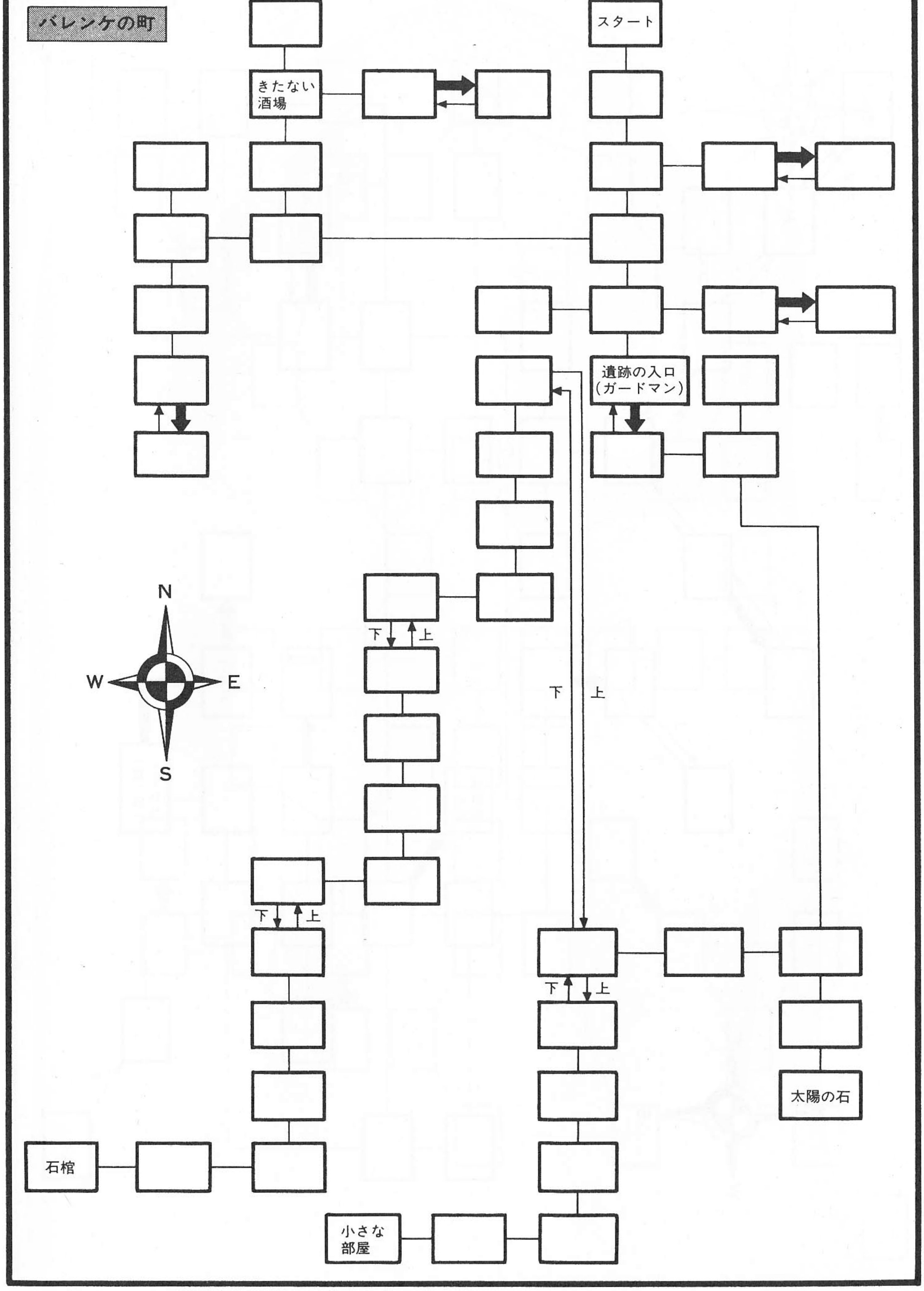
クストの山



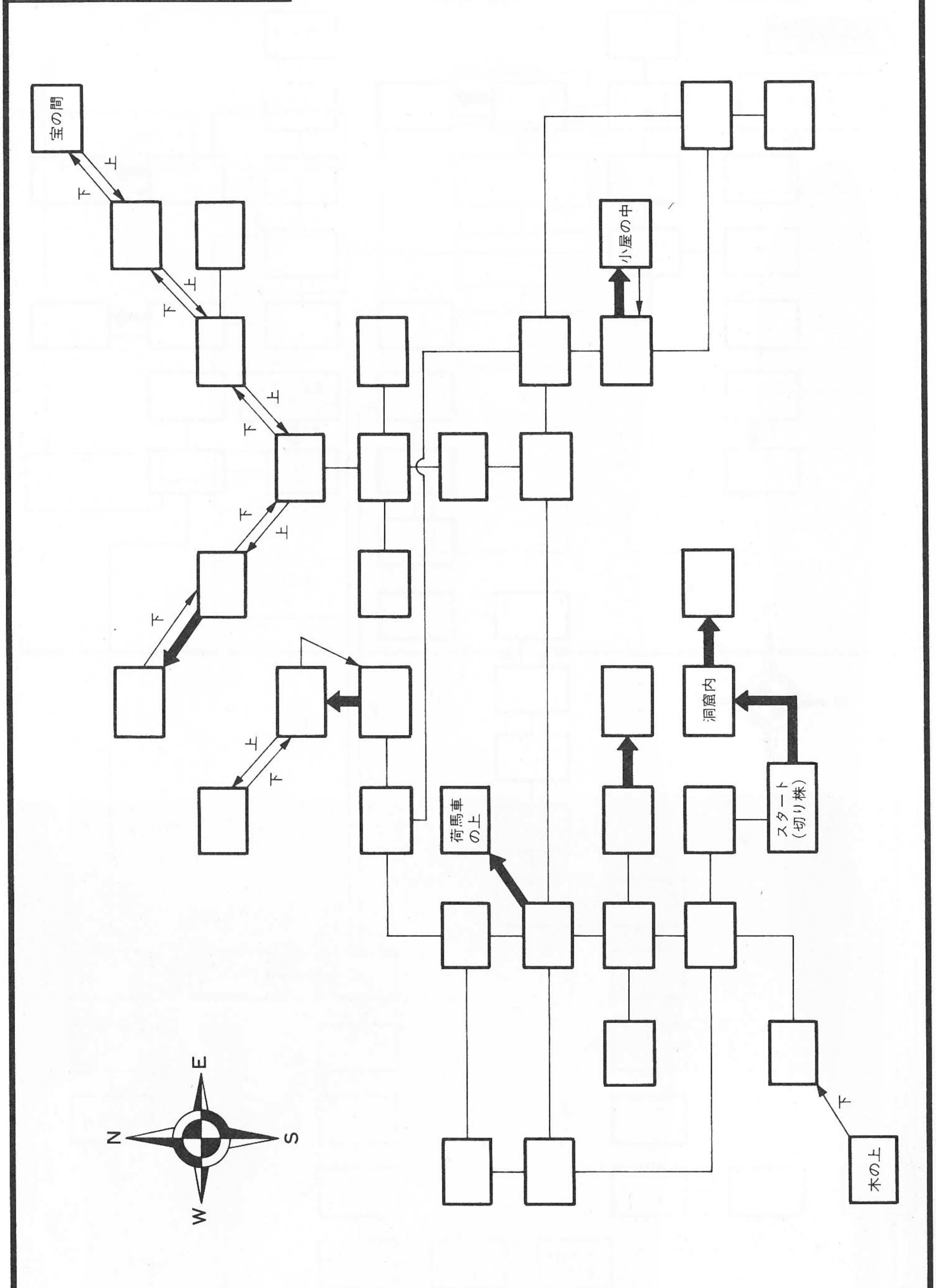

リエジの林
シビルの村へ
リエジの林
入口
バース峠
シタンの町へ
大木
シビルの村へ
シタンの町
子ギツネ
シタンの町
入口
バース峠へ



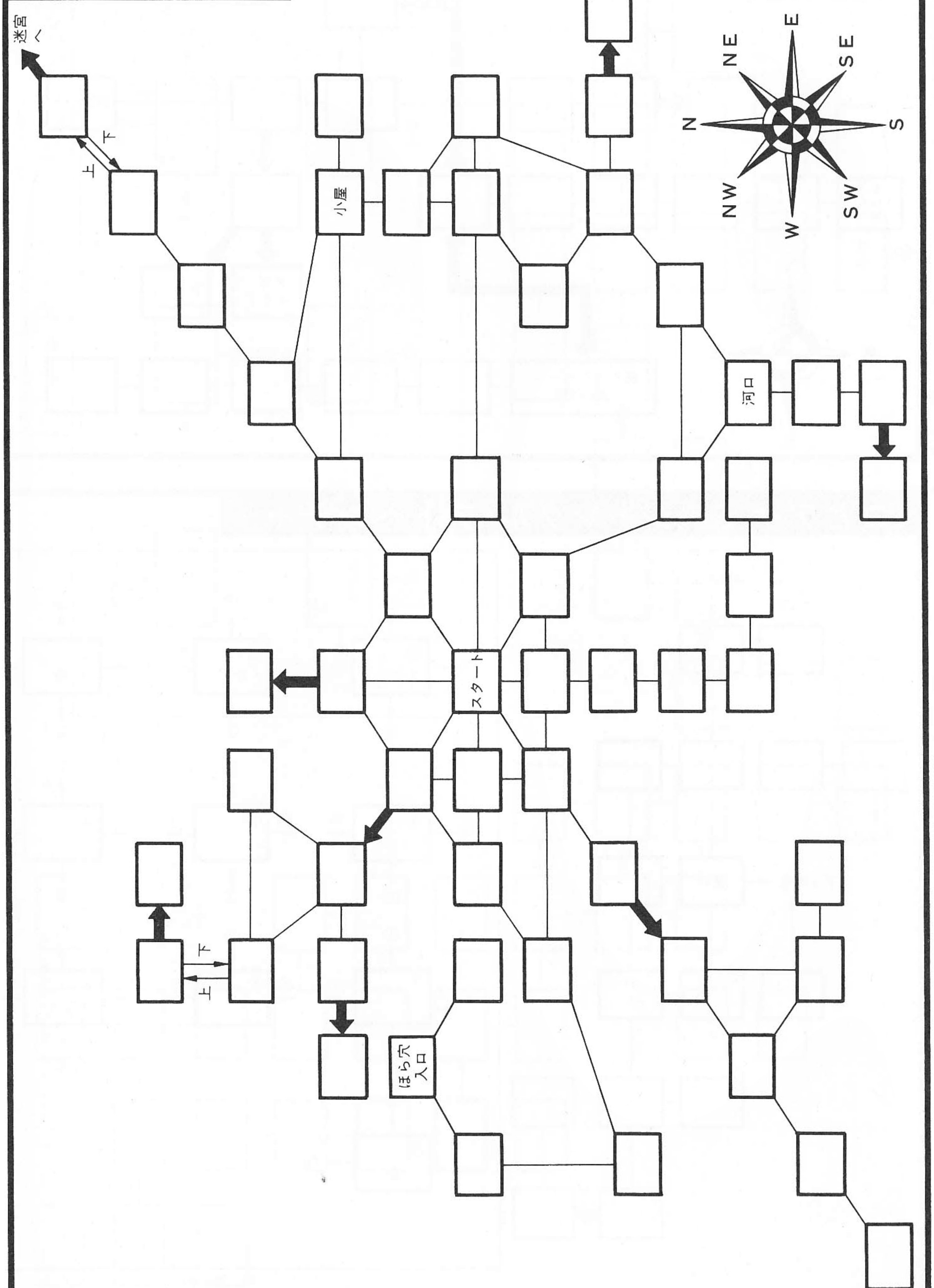
アステカ



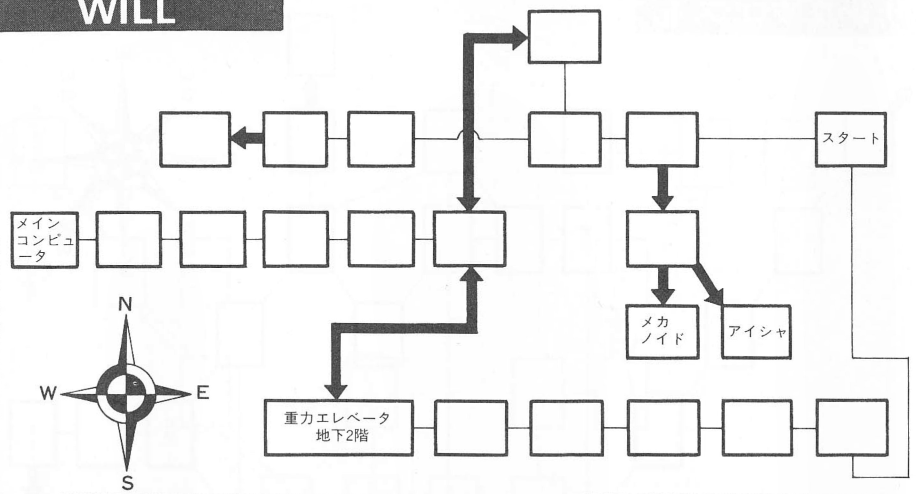
トランシルバニア



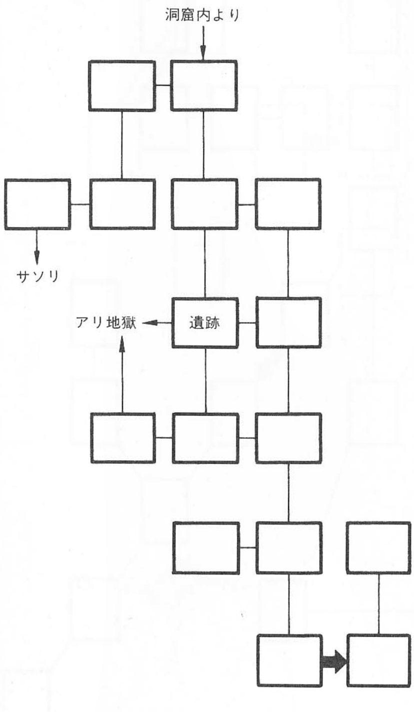
リングクエスト

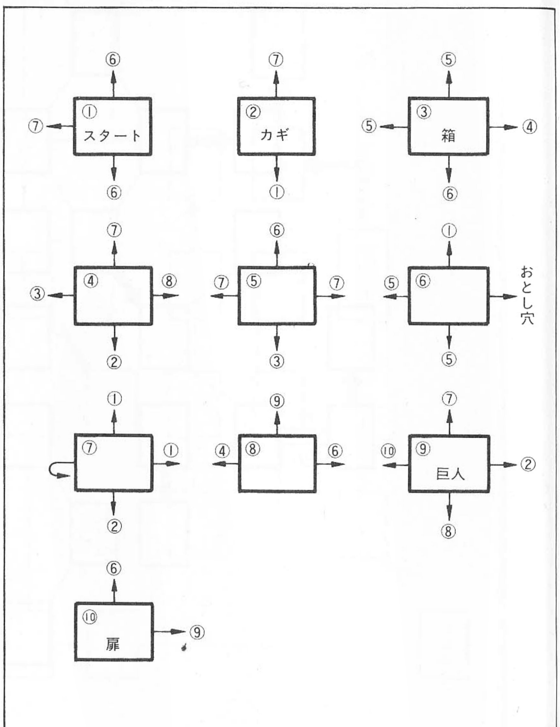


WILL

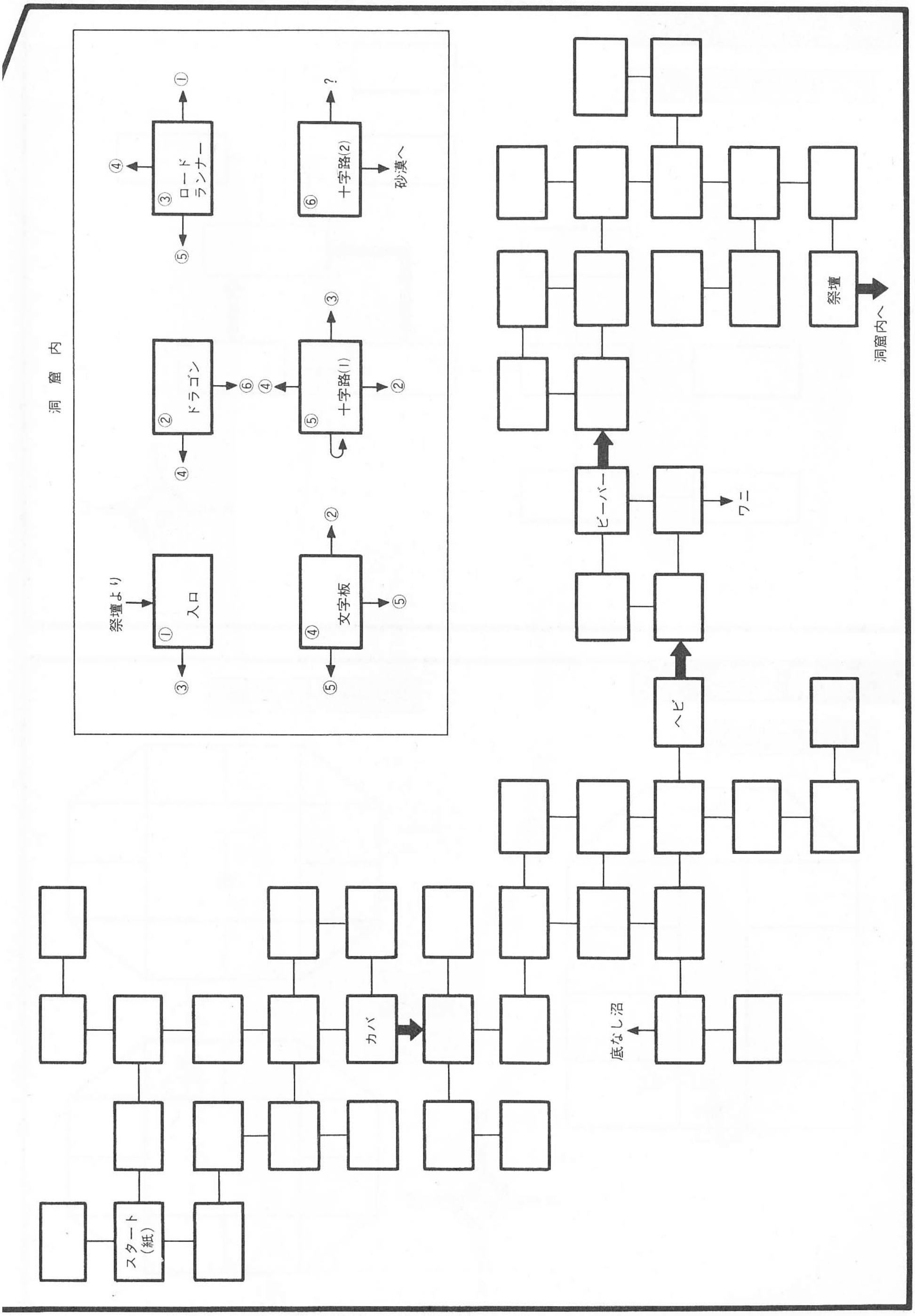


ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー



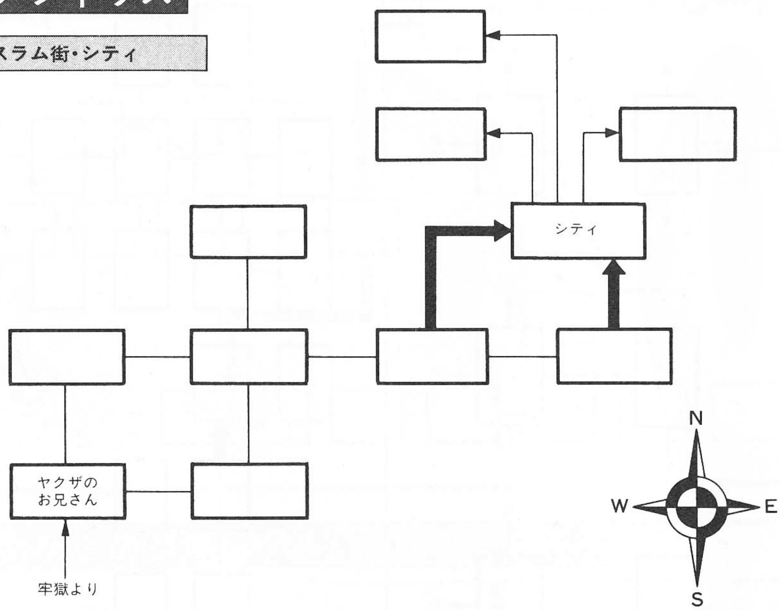


遺　跡　内


洞窟内
祭壇より
① 入口
② ドラゴン
③ ロードランナー
④ 文字板
⑤ 十字路(1)
⑥ 十字路(2)
砂漠へ
スタート(紙)
カバ
底なし沼
ヘビ
ビーバー
ワニ
祭壇
洞窟内へ

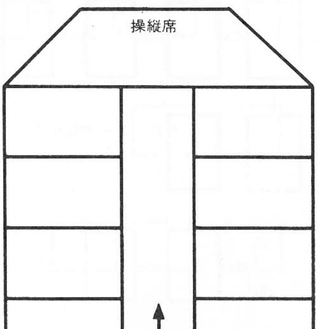
惑星メフィウス

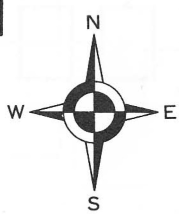
スラム街・シティ



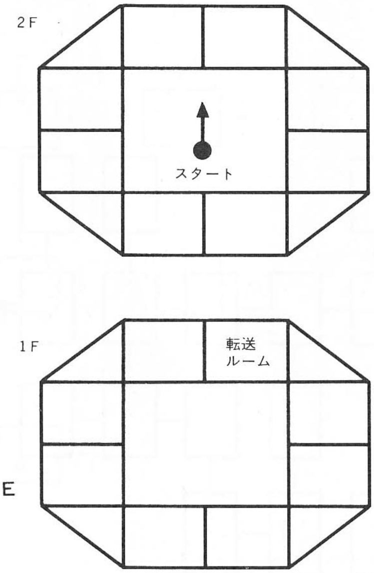
暗黒星雲

プレアデスの幽霊船





スコーピオンの幽霊船



チャレンジ!!パソコン
アドベンチャーゲーム

昭和62年1月20日　第1刷発行　定価1,800円

著者　山下　章
発行人　平山秀雄
発行所　**(株)電波新聞社**
〒141 東京都品川区東五反田
1−11−15
電話(03)445−6111
振替　東京5−51961
印刷所　奥村印刷㈱
製本所　㈱堅省堂

落丁・乱丁はお取り替えいたします。

ISBN4-88554-108-5 C0076 ¥1800E

BN4-88554-108-5 C0076 ¥1800E

定価1,800円